

CONEXIÓN
MANGA
DVD
02
ESPECIAL DVD
$29.90
$29.90 MÉX $2.50 US
7 509761 101085 02
Reseña
TNT9
expo manga cómic
INUYASHA
DE LA A A LA Z
Concierto BLOOD en México
¿Deseas aprender Doblaje? Aquí te damos TIPS
Lista de Episodios
La gente detrás de InuYasha

# CON CARIÑO DE INU Y COMPAÑÍA



1000
Besos a
los amigos de
"Conexión Manga"
Liliana Barba
"Sango"

PARA MIS
AMIGOS DE
"CONEXION MANGA"
SALUDO
GABRIEL
GAMA
MIROKU

Para
Conexión
MANGA
con mucho
cariño
tu amiga AOME
¡Abajo!
Rocío Rangel

PARA
TODOS MIS AMIGOS
DE "CONEXION MANGA"
LES MANDO UN ABRAZO
GRANDE A USTEDES Y
LOS SUYOS.

CON MUCHO CARIÑO.
ENZO FORTUNY

Para
mis adorados
amigos de
"CONEXION MANGA"
TODO. Mi CARIÑO
Laura Torres
"Shipo"



# Editorial

Como habrán visto, los especiales ya son mensuales. Este mes, basándonos en las toneladas de cartas que ustedes nos mandan pidiéndonos que hablemos más de InuYasha en Conexión Manga, hemos preparado este especial, en el que NO les contaremos ni de qué se trata, ni quiénes son los personajes principales, pues eso ya lo conocen y los han visto en la televisión. Nosotros hemos preparado un número en el que les mostraremos la cara que nadie ve de Inu; el lado de producción, de doblaje, de animación y un diccionario con lugares, términos, armas y personajes, así como una sección hecha para toda la gente que desea entrar a doblaje que, esperamos, sea de su agrado.

De igual manera, nuestro disco se zafa de lo típico que te dan los CD's de revistas de anime en español, pues todas traen íconos, música, trailers e imágenes bajados de Internet. Nuestro CD será toda una sorpresa, pues traerá cosas que jamás has visto en uno de éste tipo.

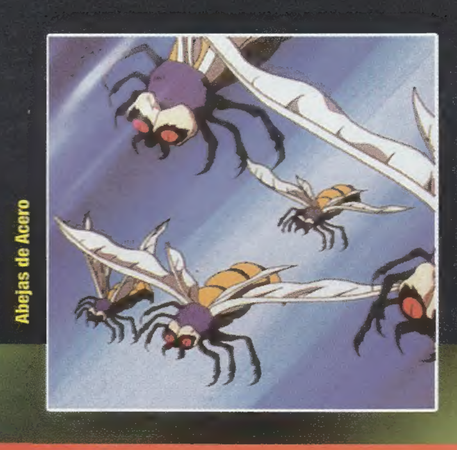
Esperamos sus sugerencias y comentarios
a nuestras direcciones:
conexionmanga@editoposter.com
lobo@editoposter.com

Con mucho cariño
ROMY VILLAMIL
Directora

**ESPECIAL CONEXIóN MANGA No. 02**
Es publicada por: **EDITOPOSTER, S.A.** Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera México, D.F. CP 06400 TEL/FAX 13-23-0-100 **FECHA DE PUBLICACIÓN: AGOSTO DE 2005** EDICIÓN CATORCENAL **PRE-PRENSA DIGITAL SERVICIOS FOTOTIPOGRÁFICOS, S.A.** TEL. 5544-7340 **IMPRESIÓN CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V.** FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR CP 62510 **CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO** No. 7705/ Exp. 1/432"99"/14757 **RESERVA DE TÍTULO INDA** 04-2001-082014103600-102 **LICITUD DE TÍTULO ANTE SEGOB** No. 11069 Exp. 1/432"99"/14757 **PUBLICIDAD:** TELS.: 5541-0006 y 5541-7281 **DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA** UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del **EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.** Serapio Rendón 87 México, D.F. **DISTRIBUCIÓN FORÁNEA** CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. **DISTRIBUCIÓN EN CENTROAMÉRICA** COMERCIAL LAS AMERICAS COMMERCE S.A. DE C.V. Magdalena 35 Col. Narvarte, México D.F.

**CORREO ELECTRÓNICO**
conexionmanga@editoposter.com

**B**ienvenidos a esta guía sobre el mundo de InuYasha, esperamos que les sea útil para comprender mejor el universo donde se desenvuelve el héroe canino favorito del anime.


Abejas de Acero

# A

### Acero, Abejas de

No se trata de abejas normales, sino de Yokai (v.). El veneno en sus aguijones es muy fuerte y puede incluso matar a InuYasha, quien en una ocasión robó la miel que producían para reparar a Tetsusaiga, después de la batalla de éste en contra de los hermanos Raiju.

### Ayumi

Es una de las compañeras del colegio de Kagome, Eri y Yuka.

# B

### Bakeguma

Es un oso normal que fue expuesto a la Joya Shikon y que fue eliminado por las Avispas del Infierno.

### Bakeitachi

Al igual que Bakeguma y Bakenezumi, es un animal normal que tuvo contacto con un fragmento de la Joya Shikon. Se trata de una comadreja que fue eliminada por Miroku.

### Bakenezumi

Una rata con un fragmento de la Joya Shikon que fue eliminada por Sango.

### Bakuryuha

Es el poder secreto de Tetsusaiga, y es la capacidad de ésta para atrapar al espíritu del enemigo dentro de la Kaze no Kizu, y hacerlo fluir hacia el lado opuesto –ésto es, hacia el enemigo–, y fue el poder con el que InuYasha obtuvo venganza contra el asesino de su padre, Ryukotsusei.

### Bokusen on

Es un árbol con más de 2000 años de edad, del cual fueron hechas las vainas para Tetsusaiga y Tenseiga. Revela a Sesshomaru la razón por la cual Tetsusaiga fue dada a InuYasha en lugar de él.

### Budismo

Es una de las principales religiones en Japón, originaria de la India, llegó en el siglo VI a este país. El Budismo se basa en una serie de conceptos un tanto complejos que hablan del desprendimiento de lo material para acceder a estados de conciencia superiores. Miroku es un Monje budista.

### Buyo

Es el regordete gato mascota de Kagome, cuando éste cayó dentro del pozo del Come Huesos, Kagome fue tras él, provocando que fuera transportada al pasado.



## D

**Dokkaso**
Es la técnica ofensiva principal de Sesshomaru y significa "Garras del Veneno de las Flores". Usa sus garras envenenadas para atacar a sus víctimas y es lo suficientemente fuerte para dañar la Hinezumi de InuYasha.

## E

**Eri**
Junto con Yuka y Ayumi, es amiga de Kagome en el colegio, en el tiempo presente.

**Estados en Guerra, Periodo de los**
En el inicio de esta época histórica es donde se ubican las aventuras de Kagome e InuYasha cuando están en el pasado. Comienza oficialmente durante los últimos años del periodo Muromachi, en el siglo XV, y perduró hasta el siglo XVI, los primeros años del periodo Edo.

Todos estos años fueron caóticos en la sociedad japonesa, ya que el país se encontraba dividido en más de 250 regiones, todas ellas controladas por un Daimyo diferente, lo que fragmentaba las relaciones. El evento que desencadenó este periodo fue la llamada guerra Onin, que tuvo como algunas de sus consecuencias más importantes, la destrucción de la ciudad de Kyoto y la muerte de miles de personas.

## F

**Frutas con Forma de Cabezas Humanas**
Son los restos de quienes en alguna ocasión abandonaron sus pueblos para refugiarse en la montaña del Hechicero Ermitaño, sin embargo, fueron devorados por Tokajin, además fueron usados como ingredientes por éste para buscar la fórmula para detener la muerte.

**Fuko no Jutsu**
Es un tipo de magia que se basa en poner a varios insectos y animales ponzoñosos juntos en algún lugar y dejar que se maten el uno al otro. El sobreviviente de esta lucha se convierte en Kodoku y es un ser con el veneno de todos los que asesinó.

Naraku usa el mismo tipo de magia, suplantando las alimañas con demonios y espíritus, con el propósito de adueñarse del cuerpo del Naraku resultante para reemplazar al suyo, que había sido herido por Kagome. InuYasha iba a ser usado para ésto, pero el plan fue frustrado.

## G

**Gaki**
En el folklore japonés, son fantasmas hambrientos. Su apariencia es la de un ser humano normal, pero con estómagos exageradamente abultados, y bocas y gargantas muy pequeñas. Surgen cuando una persona ambiciosa o envidiosa muere y no le es dada una sepultura adecuada; el Gaki está condenado a tener un hambre insaciable hacia algún objeto desagradable o humillante, como cadáveres o heces fecales. En algunas ocasiones son capaces de cambiar sus rostros o hacerse invisibles para asustar a los humanos, sin embargo, estos seres son almas torturadas merecedoras de misericordia; algunos monasterios (generalmente seguidores de la tradición Zen) ofrendan a los Gaki comida, bebida, entre otros, para tratar así de liberar su alma.

**Gatenmaru**
Espíritu maligno que dirigía una pandilla de bandidos. En alguna ocasión atrapó a InuYasha y a Miroku, pero este primero lo despedazó.

## H

**Hachiemon**
Es un pequeño mapache que regularmente es molestado por Miroku. Tiene la habilidad de cambiar de forma mediante unas hojas de árbol y moscas.

**Hechicero Ermitaño**
Era el maestro de Tokajin, pero su cuerpo fue devorado por éste; a pesar de ello, no murió, ya que aún poseía los conocimientos necesarios para preparar las pociones que detenían el envejecimiento y la muerte. Su cabeza vivió como una planta hasta que conoció a Kagome, ya que se transformó en un arco para poder ayudarle a combatir a los demonios.

**Higurashi, Abuelo**
Es un anciano Sacerdote Shinto que vive en el Templo Higurashi en la época presente. Gusta mucho de las leyendas y tiene algunos gustos extraños. Vende llaveros con forma de la Joya Shikon.

**Higurashi, Kagome**
Estudiante japonesa que al perseguir a su mascota hacia el pozo del Come Huesos, fue arrastrada por Mukadejoro a su interior, y transportada sorpresivamente al pasado, al periodo de los Estados en Guerra. Ahí conoció a InuYasha.

La Joya Shikon apareció repentinamente de su cuerpo, lo que hace suponer que es la reencarnación de Kikyo, pero, a dife-

rencia de ésta, Kagome no es tan buena en el uso del arco y la flecha. La joya se rompió y dispersó en varios fragmentos al intentar recuperarla de Shibugaras, que podían ser usados por varios monstruos para propósitos malignos, es por ello que ayuda a InuYasha a recolectar los pedazos de la gema.

En el presente, ella vive en el Templo Higurashi con su abuelo, su mamá y su hermano Sota; en el colegio tiene varios amigos como Hojo, Eri, Yuka y Ayumi. Cuando viaja al pasado y falta a la escuela, su familia inventa que padece enfermedades para justificar sus ausencias; entre los males que Kagome ha padecido, según sus parientes, están diabetes, tuberculosis, reumatismo, neuritis, dolores musculares, herpes, etc. En algunos momentos viste como Sacerdotisa –cuando su uniforme escolar está sucio–, lo que acrecenta su parecido con Kikyo.

**Higurashi, Mamá**
Es un ama de casa, tiene una apariencia afable y siempre trata bien a propios y extraños. Difícilmente pierde la calma. Su verdadero nombre nunca se menciona en la serie, y le agradan las orejas de perro de InuYasha.

**Higurashi, Sota**
Se trata del hermano menor de Kagome, y cuando ella se encuentra en el presente, la acompaña a sus aventuras. Es un tierno niño que teme a los fantasmas, sin embargo, esto no ha impedido que tenga una gran amistad con InuYasha y, como el resto de su familia, siente una gran curiosidad hacia sus orejas caninas.

**Higurashi, Templo**
Es el Templo Shinto antiguo donde en alguna ocasión se encontró la Joya Shikon que fue robada por InuYasha. Es el escenario donde éste fue sometido por la Sacerdotisa Kikyo.

En la actualidad su estructura ha cambiado, aunque conserva los elementos de su categoría; Kagome y su familia viven detrás de él y es administrado por el abuelo Higurashi.

**Hijin Kesso**
Otro de los ataques de InuYasha. Consiste en salpicar la mano con sangre y después sacudirla hacia el adversario. La sangre saldrá como cuchillos que cortarán a su adversario.

**Hinezumi**
Es el ropaje con el que viste InuYasha y es muy resistente al fuego, sin embargo, Sesshomaru logra dañarla con su ataque Dokkaso.

**Hiten**
Hermano de Manten, junto con él forman el temible dueto de los Hermanos Trueno, que enfrentan a InuYasha y dañan seriamente a Tetsusaiga. Tiene la apariencia de un ser humano, con ojos felinos, orejas puntiagudas y tres fragmentos de la Joya Shikon en su frente, haciéndolo más poderoso que un demonio normal. Puede volar mediante un par de ruedas en llamas que se encuentran en sus pies. La acompañaba regularmente un espíritu femenino, pero él la asesina.

**Hojo**
Es amigo de Kagome, en el tiempo presente. Siente atracción hacia ella y siempre le pide salir, pero ella regularmente olvida esos compromisos. Se preocupa por la salud de la chica, ya que su familia dice que está enferma cuando en realidad viaja al pasado.

**Inutaisho**
Es un demonio con forma canina que habitaba en un castillo en Saigoku. Tuvo al menos dos hijos, Sesshomaru, que tuvo con otra Yokai como él, e InuYasha, que tuvo con una humana aparentemente adinerada. Myoga vivía en su pelaje y se alimentaba de su sangre. De uno de sus colmillos hizo a Tetsusaiga, con el propósito de proteger a su mujer humana. En un combate contra Ryukotsusei fue gravemente herido y murió, heredando sus espadas a sus hijos. Se trató de ocultar el lugar donde se encontraba su tumba, así que se construyeron dos, una falsa, que quedó protegida por Myoga, y una verdadera, que se ocultó en la Perla Negra dentro del ojo izquierdo de InuYasha.

**InuYasha**
1. Nombre de la serie de manga obra de Naoko Takeuchi, serializada en formato de manga en la publicación Shonen Sunday desde el año 1996. En el año 2000 se convirtió en serie de televisión, producida por Sunrise y transmitida de octubre de ese año a septiembre de 2004, a través de las cadenas japonesas Yomiuri TV y NTV. También se han hecho 4 películas sobre él, más un especial que sirvió como precuela.

2. Personaje principal de la serie, tiene el cabello blanco, orejas similares a las de un perro, garras y colmillos; gusta de andar descalzo.

Hijo de padre Yokai y de madre humana, busca la Joya Shikon para poder tener sus poderes completos durante la luna llena, ya que durante ese tiempo su condición mestiza provoca que pierda





todos sus poderes, cambiando su apariencia a la de un humano normal. Hace mucho tiempo estuvo enamorado de Kikyo, la Sacerdotisa de la joya. Actualmente pareciera que siente atracción por Kagome y se comporta algo celoso con ella.

Su padre, antes de morir, le heredó la espada Tetsusaiga, lo que le ha traído varios conflictos con su medio hermano Sesshomaru; sus ataques principales son Sankon Tesso y Hijin Tesso. Viste con la capa Hinezumi y un rosario que se activa con la palabra "siéntate".

Su nombre significa, literalmente, "Perro Fantasma" o "Perro Demonio".

# J

**Jaken**
Es el familiar –ser que convive y proporciona habilidades a otro, de mayor rango– de Sesshomaru, es de carácter tímido y sería fácilmente derrotado por cualquiera, de no ser por el bastón de Jintojo que está en su poder.

**Jinenji**
Es un medio demonio que vive con su madre y se dedica al cultivo de plantas medicinales, que en alguna ocasión sirvieron para salvar la vida de Kirara, quien sufría de un envenenamiento ocasionado por Naraku. A pesar de poseer una apariencia monstruosa, no es maligno y de hecho llega a ser tímido. Fue acusado de haber asesinado a varios aldeanos, pero su inocencia es probada por InuYasha.

**Jinki**
Significa "Vasijas Humanas". Son soldados creados por Urasue con la apariencia de humanos de barro opaco. Son fabricados a base de tierra y cadáveres; su resistencia no es mucha y pueden ser derrotados de manera relativamente muy fácil.

**Jintojo**
En la religión budista es la herramienta usada por Enma Daioh (El Gobernante del Infierno) para sopesar los pecados que hayan cometido los hombres.

En InuYasha es el arma de Jaken, parece una pértiga con dos cabezas mirando a lados opuestos en uno de los extremos, una cabeza parece la de un hombre, mientras que la otra parece de mujer. La cabeza de hombre tiene la habilidad de lanzar fuego por su boca. Este bastón es usado para encontrar el paradero de la tumba del padre de InuYasha.

# K

**Kaede**
Su nombre significa "Maple" y es la hermana menor de Kikyo. Era apenas una niña cuando su hermana mayor murió y perdió el ojo derecho por causa de una pelea con InuYasha. 50 años después de ello, se ha convertido en aliada de InuYasha y Kagome; como su hermana, tiene el poder sobrenatural de la arquería, pero en menor intensidad que Kikyo.

**Kageromaru**
Es una de las manifestaciones de Nakaku que vive dentro del cuerpo de Juromaru. Fue eliminado por la Tetsusaiga durante su enfrentamiento con InuYasha. Su hermano es Goshinki.

**Kappa**
Los Kappa son monstruos del folklore japonés que viven en los ríos y atacan a quienes entran en ellos sin antes haberles dado un pepino.

Como parte de InuYasha, ellos viven cera del castillo de Tsukumo no Gama y no tienen mayor relevancia.

En el tiempo presente el abuelo de Kagome le regaló a ésta una mano momificada de Kappa, como un amuleto de la buena suerte, pero ella se la dio a comer a Buyo.

**Kazaana**
"Túnel del Viento". Es un vacío en la mano derecha de Miroku que le fue dado por una maldición de Naraku. Tiene la capacidad de absorber todo hacia lo que apunte, enviándolo a otra dimensión. Eventualmente absorberá a Miroku, quien lo cubre con su rosario.

**Kaze no Kizu**
"La Cicatriz en el Viento". Cuando dos espíritus se enfrentan uno contra otro, sus auras se enfrentan también estrellandose una contra





otra mientras dure el conflicto; existe una pequeña abertura entre ambas y ésta es precisamente la Kaze no Kizu.

Ésta es la guia para que Tetsusaiga pueda hacer su máximo daño, e InuYasha puede percibirla en el olfato, tal como lo hizo durante uno de sus combates con Sesshomaru.

**Kikyo**
Hermana mayor de Kaede. Es la Sacerdotisa de la que en alguna ocasión se enamoró InuYasha, cuando éste trató de robar la Joya Shikon, ella lo sometió con el rosario. Tiene grandes poderes, uno de ellos se manifiesta en la práctica de la arquería. Murió 50 años antes de que Kagome llegara al pasado. Fue resucitada por Urasue y su corazón sólo ansía la venganza.

Viste las ropas tradicionales de un Templo Shinto en todo momento, y cuando viaja la única modificación que hace es que usa un sombrero tejido y una capa. Se cree que Kagome es la reencarnación de Kikyo.

**Kirara**
Es la mascota de Sango en la villa de los exterminadores, se trata de un ser sobrenatural que a primera viste aparece como un gato con dos colas. En momentos de tranquilidad puede aparecer como un gato normal, pero cuando tiene que pelear se transforma en un monstruo de colmillos afilados con la capacidad de volar.

**Koaru**
Es una chica cuyo primer amor es Miroku, aunque pasaron tres años de no verlo, él le ha pedido que tengan un hijo –sin tomar en cuenta que es lo que le ha pedido a casi todas las mujeres que se han cruzado en su camino–.

**Kodoku**
Es el monstruo que resulta del rito Fuko no Jutsu y es un ser que ha peleado y sobrevivido a varias criaturas similares a él. Como resultado, obtiene las capacidades de sus enemigos derrotados en este ritual.

**Koga**
Se trata de un demonio que puede controlar a los lobos y tiene fragmentos de la Joya Shikon en su brazo derecho y pies. Está enamorado de Kagome y le coquetea lo suficiente como para poner celoso a InuYasha.

**Kohaku**
Es el hermano menor de Sango que fue asesinado en el castillo Hitomijo, pero fue resucitado por Naraku, quien además pone en su cuerpo un fragmento de la Joya Shikon. Ahora no recuerda nada de su pasado y está al servicio del maligno demonio.

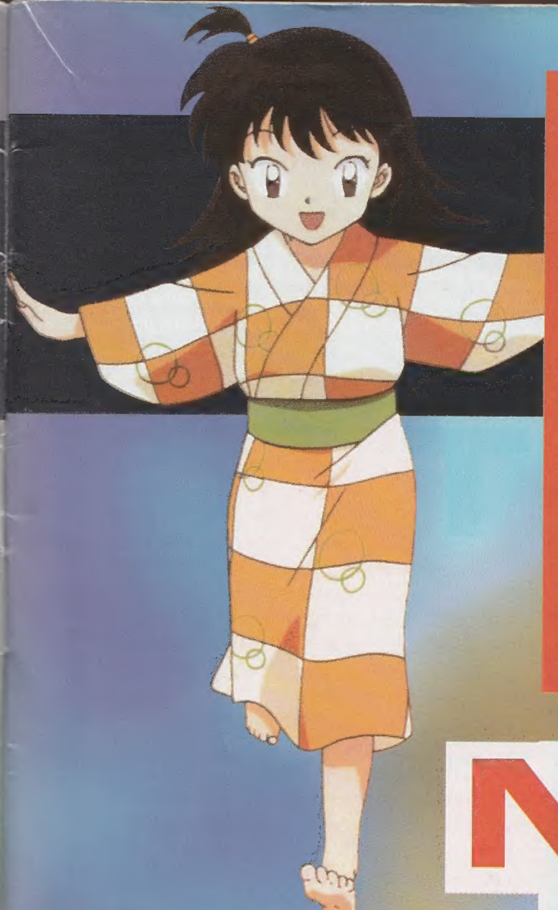
**Kotatsu**
Es un pintor que gusta de hacer obras con demonios. Obtuvo un fragmento de la Joya Shikon en un campo de batalla y lo usa junto con la pintura para sus cuadros, hígado y sangre. Esta combinación le permite llevar a la vida y controlar a los monstruos que pinta. Muere cuando su propia tinta lo absorbe.

**Kumo no Kizuato**
Es el tatuaje con forma de araña en la espalda de Naraku y lo que revela que en realidad se trata de Onigumo, es un remanente de las quemaduras que sufrió y que, según Kikyo, mientras siga obsesionado con ella, la marca nunca desaparecerá.

**Kumogashira**
Significa "Cabezas de Araña". Se trata de varios seres con variadas formas, pueden tener cuerpo de araña y cabezas humanas, o viceversa. El líder de ellos parece un anciano, vive en un templo y se hace pasar por Sacerdote para atrapar a InuYasha y compañía. Puede alargar su cuello y transformar su cuerpo entero en una especie de telaraña gigante

## M

**Manten**
Es la otra mitad de los Hermanos Trueno, junto con Hiten. Es diferente físicamente de él –su apariencia no es tan humana–, pero es igual de cruel, viven en la cabeza de los cadáveres. Tiene dos fragmentos del cristal en su frente y posee una fuerza física tremenda, pero no es muy listo. Asesinó al padre de Shippo.



**Mukadejoro**
Significa "Ama de los Ciempiés". Es el primer ser sobrenatural que encuentra Kagome, ya que es éste el que la lleva al interior del pozo del Come Huesos, y de ahí, al pasado. Tiene el rostro de una mujer, pero no manifiesta ninguna expresión, tiene un largo y lacio cabello y el torso parece el de una mujer, pero con seis brazos, la parte inferior es la de un ciempiés, con varias extremidades.

**Mushin**
El padre adoptivo de Miroku, que se hizo cargo de él cuando el progenitor verdadero fue absorbido por Kazaana. Posee algunas habilidades sobrenaturales que usa para curar las heridas en la mano de Miroku.

**Myoga**
Es el diminuto guardián de la tumba falsa del padre de InuYasha. Se trata de un Yokai pulga que se gusta de chupar sangre. Tiene la apariencia de un anciano con ropas de viajero, posee cuatro brazos y se mueve a saltos. Por lo regular es aplastado.

**Mayu**
Una niña del presente que murió cuando su casa se incendió. Es incapaz de obtener el reposo eterno porque cree que su madre la odiaba y la dejó morir. Tatari Mokke estuvo a punto de llevarla al infierno.

**Midoriko**
Fue una Sacerdotisa de gran poder. Mientras combatía contra varios demonios estuvo apunto de perder la lucha, así que usó lo último de sus fuerzas para unir a los espíritus de todos los demonios con los que luchaba dentro de ella. Así fue como se formó la Joya de las Cuatro Almas. Su cuerpo, en estado de momificación se encontraba dentro de la villa de los exterminadores.

**Miroku**
Monje budista que no tiene un lugar fijo en dónde habitar y fue criado por Mushin. Posee gran habilidad en las artes mágicas y se siente muy atraído por el sexo opuesto. En alguna ocasión fue maldecido por Naraku y resultado de ello es que tenga a Kazaana en la mano derecha, tiene que destruir al espíritu maligno y encontrar la cura a este maleficio antes que perezca a causa de él.

Viste con el ropaje de un monje budista, y sella a Kazaana con su rosario. Porta un bastón típico de los monjes que usa para su defensa personal.

**Mu Onna**
Significa "Dama de Nada". Tiene la apariencia de una mujer muy atractiva, con una cabeza sin rostro que puede tomar el aspecto de otra. Seshomaru la usa para que se haga pasar por la mamá de InuYasha, y así poder encontrar la tumba de su padre.

# N

**Naraku**
Es la combinación de varios demonios que consumieron el alma de Onigumo, sin embargo, la obsesión de éste último con Kikyo provocó que Naraku fuera solamente medio demonio, por lo que busca los fragmentos de la Joya Shikon para tener poder completo.

Tiene un tatuaje en la espalda con forma de araña, como un símbolo de su vínculo con Onigumo. A partir de los fragmentos de la joya que le son dados por Kagome crea a varios alter egos, que responden a los nombres de Kagura, Goshinki, Juromaru y Kageromaru; también tienen cicatrices con forma de araña en sus espaldas. Naraku extrae el corazón de sus alter egos para asegurarse que sean fieles a él.

En su búsqueda de los fragmentos del cristal ha amenazado la vida de InuYasha y sus amigos en varias ocasiones, convirtiéndolo en el verdadero enemigo a derrotar de la serie. Entre otras cosas, ha maldecido a Miroku con Kazaana, exterminado la villa de Sango y resucitado al hermano de ésta, pero bajo el mando de él.

**Nikuzuki no Men**
"Máscara de Carne". Fue tallada hace varios siglos, a partir de un árbol que tenía un fragmento de la Joya Shikon. Fue ofrecida al Templo Higurashi debido a que trajo a sus dueños anteriores mala suerte. La máscara comenzó a moverse por cuenta propia y a devorar gente, con lo que su tamaño crecía. Tiene la apariencia de una máscara japonesa tradicional, con un par de cicatrices, en su ojo derecho y la parte izquierda del labio, y se puede abrir por la mitad de manera vertical, mostrando un par de hileras de colmillos largos. Cuando crece adopta una forma humanoide de textura mucosa. Fue derrotado por InuYasha.

# O

**Onigumo**
Era un bandido famoso durante el periodo de los Estados en Guerra. En una ocasión Kikyo lo encontró con la mayor parte de su cuerpo quemada y las piernas rotas, así que le salvó la vida. Este acto dio como resultado que Onigumo se enamorara de ella en una manera obsesiva; sin embargo, su alma maligna atrajo la atención de varios espíritus malignos que la consumieron completamente, más tarde se fusionaron todos esos espíritus en Naraku.

**Ookamakiri**
Mantis gigante que trata de seducir a Miroku disfrazándose de una Princesa, pero éste usa a Kazaana y envía a Ookamakiri a otra dimensión sin embargo, ésta hace la entrada de Kazaana más grande, aumentando las posibilidades que Miroku sea tragado por ella. Tiene una hermana.

**Oomukade**
Un ciempiés ordinario que se volvió gigante a causa de un fragmento de la Joya Shikon. Fue derrotado por Sango y su boomerang. En algunos lugares de oriente se tiene la creencia que los ciempiés son seres mágicos.





P

**Perla Negra**
Es una diminuta perla que se encuentra dentro del ojo izquierdo de InuYasha que encierra dentro de sí una dimensión muy grande. Es el lugar donde se encontraba la verdadera tumba del padre de InuYasha, para evitar que sus restos no se vuelvan violentos. Seshomaru descubre su paradero gracias a Mu Onna.

R

**Rin**
Es una pequeña niña que cuidó de Sesshomaru cuando fue herido de gravedad, por un ataque de lobos, Sesshomaru la salvó usando Tenseiga. A partir de entonces la pequeña está muy unida a él.

**Ryukotsusei**
Es quien asesinó al padre de InuYasha, pero más tarde se enfrentó a su hijo y fue derrotado por él.

S

**Sakagamino, Yura**
Es uno de los espíritus más fuertes y peligrosos, su nombre significa "Yura" (del cabello demoniaco). Aparece disfrazada como una mujer atractiva de cabello corto, pero en realidad es un peine oculto dentro de un cráneo rojo, pero tiene la habilidad de manejar a las mujeres de la villa mediante cabellos invisibles, que usa para atacar a InuYasha y sus amigos. Vive en el interior de una maraña de cabello, que en su interior tiene una cantidad infinita de cráneos.

**Sango**
Se trata de una joven exterminadora de monstruos, y busca a Naraku para acabar con él, debido principalmente a que éste y sus esbirros acabaron con todos los habitantes de su villa –que estaba repleta de exterminadores como ella–, por lo que juró obtener venganza. Cuando va a combatir usa el traje de exterminador, a Hikairotsu, un boomerang gigante hecho del hueso de un demonio gigante y una espada que rara vez usa.

En un principio Naraku le hizo creer que InuYasha fue el causante de la masacre de su pueblo, por lo que al principio es rival de éste; cuando conoce la verdad, se vuelve su amiga y aliada.

**Sankon Tesso**
Se trata del ataque principal de InuYasha y consiste en usar sus garras para despedazar al oponente. Es lo suficientemente poderosa para derrotar a demonios de bajo nivel con ella.

**Sesshomaru**
Se trata del medio hermano de InuYasha. Es un Yokai completo, ya que su madre también era un ser sobrenatural. Tiene la habilidad de cambiar en un monstruo de aspecto canino gigantesco.

Al morir su padre le heredó Tenseiga, pero él busca la oportunidad de reclamar para sí la Tetsusaiga de InuYasha. Posee en la frente la marca de una Luna Creciente. Su ataque principal al momento de luchar es Dokkaso.

**Shibugaras**
Significa literalmente "Cuervo Carroñero" y es el principal causante de que la Joya Shikon se haya fragmentado en varios pedazos, ya que robó la joya y la tragó, convirtiéndose en un monstruo peligroso. Cuando Kagome derriba a la criatura con su flecha, rompe la gema.

**Shikon, Joya**
Se trata del móvil principal de la serie. Es una joya que se encontraba al cuidado de Kikyo, pero que fue robada por InuYasha. Al morir Kikyo se perdieron rastros de la joya, hasta que apareció dentro el cuerpo de una niña del siglo XX llamada Kagome Higurashi, que habia viajado al pasado, 50 años después de la muerte de Kikyo.

Es una fuente de poder codiciada por todos los Yokai ya que los convierte en seres aún más poderosos, y cuando Kagome rompe el cristal, tratando de evitar que Shibugaras lo robara, varios monstruos comienzan a buscar los fragmentos para su propio beneficio. La gema también proporciona poderes a los animales normales, como es el caso de Bakeitashi.

Entre muchos más, la Joya Shikon es buscada por Naraku e InuYasha.

**Shikon, Llavero**
Son baratijas que vende el abuelo de Kagome en el templo y tienen la forma de la Joya Shikon original.

**Shippo**
Aparece como un pequeño niño con cola de zorro y orejas puntiagudas. Se trata en realidad de un espíritu Kitsune (zorro), su padre fue asesinado por Hiten y Manten. En venganza, intentó robar sin éxito a Kagome y compañía los fragmentos de la Joya Shikon, más tarde se quedó con ellos y es gran amigo suyo. Extrañamente es un personaje muy centrado.

Entre las habilidades de esta criaturita se encuentran la capacidad de cambiar de forma, la de crear ilusiones y usar signos para predecir el peligro. No es muy hábil aún en el uso de su magia.

**Suijin**
Se trata de una divinidad del agua que vive en un lago. En alguna ocasión fue engañado por un espíritu y fue encerrado en una roca. Por lo regular aparece en un tamaño diminuto, pero si toma en sus manos la alabarda Amakoi aumenta sus dimensiones.

T

**Takahashi, Rumiko**
La llamada "Princesa del Manga". Es la creadora de InuYasha y una de las mangakas más reconocidas en el mundo. Es graduada de un colegio para mujeres, comenzó su carrera en 1978 con la obtención de un premio de manga en su país y comenzó con su primera obra "Kattena Yatsura". Entre sus obras más reconocidas en México se encuentran Ranma1/2, Mermaid's Forest (y sus secuelas) y, por supuesto, InuYasha.

**Taromaru**
Es un pequeño niño que iba a ser sacrificado al Dios del Agua, pero que fue salvado por su padre al ofrecer al sirviente Suekichi en su lugar. Sin embargo, este era el mejor amigo de Taromaru, por lo que le pide ayuda a InuYasha para salvarlo.

**Tatari Mokke**
Es un legendario monstruo que vive por las almas de los niños muertos. Se encarga de vigilar los espíritus de los niños hasta que sean capaces de alcanzar a Buda. Por lo regular tiene una flauta y con ella toca un réquiem.



[illegible]

**Tenseiga**
[illegible]

**Tetsusaiga**
[illegible]

[illegible]

**Tokajin**
[illegible]

**Totosai**
[illegible]

**Tsubo Tsukai**
[illegible]

**Tsukumo no Gama**
[illegible]

# U

**Urasue**
Se trata de un Oni femenino de mirada perturbadora, especialista en hornear cerámicas espirituales. Ella es quien revive a Kikyo, dándole un cuerpo de cerámica que fue horneado en un horno especial llamado Onigama. Por lo regular porta una guadaña del tamaño del doble de su altura. Crea y manda sobre los Jinki. Su apariencia hace recordar a Yama Uba, un monstruo tradicional del folklore japonés.

# W

**WacDonald's**
Es el punto de reunión de Kagome y sus amigas para charlar acerca de los chicos y demás. Es una clara parodia a una famosa cadena de comida rápida.

# Y

**Yokai**
Las criaturas sobrenaturales en Japón reciben este nombre. También pronunciado Youkai, el Oni y el Kitsune son ejemplos de ello. Son más poderosos que el ser humano normal y tradicionalmente son invulnerables a los ataques normales, excepto de ésos provenientes de monjes budistas. Algunas veces los espíritus llegan a tener descendencia con humanos –como InuYasha–, a los que se les conoce como Hanyo.

En el manga de InuYasha, los Yokai son parte de la vida diaria del Japón medieval, y son seres poderosos, aunque aun así parece que sí son más vulnerables a los humanos que la leyenda tradicional.

**Yuka**
Es amiga de Kagome en el tiempo presente.



# LA GENTE DETRÁS DE

# INU YASHA

Por: Romy Villamil

Hablar de InuYasha no sólo implica hablar de lo lindo que es, sino de una enorme responsabilidad y una gran carga de trabajo por parte de diseñadores de personajes, animadores, dibujantes, inversionistas y, por supuesto, directores de animación. Trabajar en una animación no es fácil y los testimonios de éstas tres personas nos lo corroborarán. A través de esta entrevista, conoceremos un poco más acerca de las experiencias personales de la gente que laboró detrás de InuYasha.

## MASASHI IKEDA
### Director

**¿Cuál fue su impresión al ver por primera vez la historia?**

Vi en el cómic la unión de dos elementos, una comedia romántica típica de Rumiko Takahashi y aspectos oscuros, elementos indispensables en InuYasha. Antes de comenzar el proyecto teníamos dudas acerca de cómo trabajaríamos los elementos sombríos, como los enfrentamientos entre los demonios. Así que decidimos abreviar estos temas escabrosos y concentrarnos en las intenciones de Takahashi simplificando el contenido para la pantalla.

He aprendido acerca de la visión de Takahashi por los productores. Ella dijo "Quiero expresar la pasión de Kikyo. Una vez que ella vuelve de la muerte, su alma y espíritu, que fueron restringidas por el papel de Sacerdotisa, logran liberarse. Ahora, ella puede vagar doquiera que sus sentimientos la lleven. Deseo comunicar eso". Así que tuve que poner mucho tiempo explorando a Kikyo, porque hasta ese momento, no tenía idea de cómo empezar a desarrollarla.

Realmente agonicé cuando hice la primera escena de Sesshomaru. Hay muchos casos en que el comportamiento de los personajes insinúa parte de lo que serán en el futuro, así que tuve que ver los últimos capítulos que iba haciendo y coordinarlos con los primeros. InuYasha es una pieza de trabajo tan difícil que no nos permite hacer capítulos de relleno para resolver problemas. El episodio donde Urasue trae a Kikyo de vuelta a la vida casi me hunde, pues es la reunión de InuYasha y Kikyo, ¡un episodio crucial en la primera parte de la historia! Dirigirlo fue muy difícil, pues yo había revisado y calculado cada expresión de Kikyo una y otra vez para estar seguro que era convincente.

**Cuéntenos sobre otro momento climático, ¿qué tal Sesshomaru?**

InuYasha es mitad demonio, hijo de un demonio y una humana. Ésto da a la historia elementos muy atractivos, como el complejo de inferioridad de InuYasha ante Sesshomaru y la rivalidad fraternal por la Tetsusaiga. Creo que podemos presentar ésto como una obra de drama ligero. Pienso que el mayor clímax en la historia es el periodo entre el encuentro de InuYasha con Kagome y la aparición de Sesshomaru.

**¿La animación se desarrolla al mismo ritmo que la historia original?**

Al principio me preguntaba si podría hacer que los personajes fueran más populares que los aparecidos en el cómic, pero la historia original está tan poderosamente estructurada, que no quise forzar eso. Antes de que Shippo, Miroku y Sango aparezcan, pudimos mantener la historia con sólo InuYasha y Kagome sin que cayera.

Ésta es sólo mi opinión, pero mientras convertíamos el trabajo de Rumiko a la animación, sentí fuertemente que no defraudaríamos a los fans; tenía que dedicarme al trabajo tanto como ellos lo harían. Mi ideal es tener a los todos envueltos en la producción en franca cercanía con la autora.

## YOSHIHITO ISHINUMA
### Diseñador de personajes



**¿A qué le pones más atención al rediseñar a los personajes?**

Ikeda me dejó un lineamiento muy claro: Hacer que las imágenes lucieran como en los cómics, pero más estéticas. Lo que hice fue mantener

el atractivo que poseían los originales. Podía dibujarlos más lindos de lo que me pedían, pero el resultado no sería lo que Takahashi solicitaba, sino mi estilo.

Para la animación, cambié un poco las proporciones físicas de los personajes. Los aumenté de 6 cabezas a 6 1/2 o hasta 7, de esta manera lucirían con más peso y con un aspecto más real. En el original, el cabello tendía a verse muy voluminoso y las cabezas lucían muy pequeñas. Esto era muy diferente de los personajes que había diseñado antes.

¿Qué otras indicaciones te dio el Director?
Cuando nos conocimos, él dijo: "He oído que usted es bueno diseñando niñas bonitas, Hishinuma-san" (ríe). Mis dibujos deben haber mostrado mis pensamientos vagos justo cuando creaba a Kagome.

¿Cuál personaje fue el más difícil de rediseñar?
Kagome. Fue todo un reto mantener el balance del original y hacerle expresiones distintivas. De igual modo, pero hablando técnicamente, el patrón del kimono de Sesshomaru fue todo un reto.

Creo que éste sutil balance es la esencia de los dibujos de Takahashi. Sigo sin tener la capacidad suficiente para reproducirlos. En V Gundam, que fue mi trabajo del año pasado, era muy fácil hacer preguntas al diseñador de personajes, Akira Tanaka, pues estábamos trabajando en el mismo estudio, pero en InuYasha no tengo a Takahashi al lado. Por ejemplo, las orejas de InuYasha me resultan un problema. Como son orejas de perro, van en la parte superior de la cabeza, así que cuando los animadores me preguntan qué hacer con la parte donde van normalmente las orejas humanas, pues yo sólo les digo que las oculten bajo el cabello (ríe).

Me asombra la estructura de la vestimenta tradicional japonesa. Algo muy difícil en producción, es que un kimono no luzca bien sin un patrón de adorno, pero también es complejo simplificar el patrón y mantenerlo manejable en la serie de televisión. En los cómics sólo le pones un medio tono con pantalla; en animación, el patrón se procesa y trabaja digitalmente, pero resulta bastante trabajoso.

¿Kikyo es uno de estos personajes difíciles, no?
InuYasha, Kikyo y Kagome son los personajes más importantes en la historia. Kikyo posee una sutileza tal que la hace difícil de manejar. Ella luce como Kagome –de hecho es Kagome en una vida pasada–, pero intencionalmente le dimos una apariencia distinta. Cuando leí el original, no sentí correcto que las dos se parecieran. Yo quiero que los dibujantes trabajen a los personajes mientras miran los cómics, no mi diseño (ríe).

¿Algún otro pensamiento que quieras compartir con los lectores?
Cuando trabajé en animación de mechas como Gundam, tuve directores de mechas. InuYasha no tiene elementos de mecha, así que tuve que dirigir todo por mí. Por ello, la extensión de mi carga de trabajo es más pesada que nunca. Por supuesto, hay mucha gente que supervisa mechas y personajes al mismo tiempo por sí mismo, y eso es impresionante.



¿El proyecto comenzó tranquilamente?
Después de V Gundam, que es una pieza maestra del género, yo ya me sentía capaz de hacer InuYasha. La naturaleza de nuestro trabajo nunca cambia, aun cuando el mundo de la animación en específico es radicalmente diferente.

¿Te refieres a que tu trabajo no se afecta demasiado aun cuando cambien los estilos?
Exacto. Tenemos mucho que investigar, así que cuando planeamos un nuevo título, nos ponemos a leer y estudiarlo.

Iniciaste muy pronto...
Hay muchísimo trabajo qué hacer antes que los diseños de personajes y los storyboards estén listos. Iniciamos con la investigación de fondos. Debemos encontrar la estructura de las casas en ese periodo histórico. Es una búsqueda de locaciones para hacer tomas fílmicas. Para InuYasha fuimos a Takayama, en la región de Hida, para observar las estructuras antiguas. Tratamos de localizar con precisión el tiempo en la historia e investigamos el modo de vida de la gente en ese periodo, para los detalles como las formas en los postes o las duelas.

¿Los sketches y storyboards se hacen antes de la investigación?
Eso es el anteproyecto del escenario, como el diseño previo en una producción teatral. Una vez que trazamos las líneas, decidimos los colores. Después de eso pensamos en plasmar la estación del año específica en que está y en otros efectos.

El director nos dijo: "Hagan un trabajo limpio". Lo quería claro y sereno. "Ustedes saben, es el mundo de Takahashi", nos dijo. Mucha gente aproximó este trabajo al del cómic original, como si la animación fuera un "ingrediente especial". Yo estaba en total desacuerdo, así que se lo dije al Director, y él me dijo: "El trabajo está basado en el original, así que lo que importa es que nosotros comuniquemos la atmósfera sin traicionar a la gente que se ha familiarizado con ella". Así que pusimos especial atención en expresar las cualidades del cómic en la animación.

Cuéntanos acerca de tus progresos, ¿cómo vas?
Ahora estoy trabajando en la primera aparición de Kikyo, ¿no es bella?

¿El original facilitó o dificultó tu trabajo?
Realmente aprecio las referencias que nos facilitó la autora. Había un cuarto muy extraño en el cómic, pero nuestra investigación confirmó que ese sitio realmente había existido. El cómic y la animación fluyen de manera diferente. En la animación tenemos que mostrar lo que no se ve en el cómic, tenemos que crear todo a partir de la nada. Es mucho trabajo y resulta muy, muy difícil.

Mi trabajo es como la arqueología. Es interesante ver el original y encontrarle consistencias. Basándonos en los fragmentos de información que nos mandan del cómic, tenemos que imaginar la estructura completa de las casas, los templos, etc. Es un trabajo cerebral fascinante. Por ejemplo, de la pura entrada de la casa de Kagome tuvimos que imaginar su habitación.

En el contexto de la historia moderna, el Templo Higurashi luce más como debería verse un templo real. Identificamos ideas clave en el original, como la gente que visita el templo o la familia de sacerdotes que vive ahí y luego ensamblamos la imagen completa. Encontramos modos de incluir todos los elementos originales del cómic en la animación sin alterarlos.

Creímos era genial hacer los huesos del padre de InuYasha como si fueran de dinosaurio, así que lo hicimos sin decirle a nadie, pero nos hicieron cambios para que se parecieran más al original. Realmente, meternos en las escenas implica tiempo específico.

¿A qué te refieres?
A que tenemos escenarios lejanos como montañas o castillos solitarios. Eso no está atado a períodos de tiempo específicos y hace más difícil nuestro trabajo.

Por: Lobo

# Guía de Episodios

## PRIMERA TEMPORADA

1.- La chica que regresó en el tiempo y el chico que simplemente regresó.
2.- Los buscadores de la Joya Sagrada.
3.- De regreso a través del hoyo del conejo.
4.- Yura, la Demonio del Cabello.
5.- Sesshomaru, el asesino aristocrático.
6.- Tetsusaiga, la Espada Fantasma.
7.- ¡Duelo! InuYasha VS Sesshomaru.
8.- Señor demonio, Tsukomo de las Ranas.
9.- Presentando a Shippo y los increíbles Hermanos Relámpago.
10.- Duelo Fantasma: Los Hermanos Relámpago VS Tetsusaiga.
11.- El terror de la máscara ancestral Noh.
12.- Tatarimokke y el pequeño espíritu furioso.
13.- El misterio de la Luna nueva: InuYasha de cabellos negros.
14.- Las cenizas de Kikyo son robadas.
15.- El retorno de la trágica Sacerdotisa Kikyo.
16.- El vórtice en la mano derecha del Monje delincuente Miroku.
17.- La tinta maldita del pintor del infierno.
18.- La alianza de Naraku y Sesshomaru.
19.- Vuelve a tu verdadero tiempo, Kagome.
20.- Despreciable ladrón: El misterio de Onigumo.
21.- La verdadera identidad de Naraku es revelada.
22.- Una enigmática sonrisa; el alma vagabunda de Kikyo.
23.- La voz de Kagome y el beso de Kikyo.
24.- Presentando a Sango... la exterminadora de demonios.
25.- El engañoso plan de Naraku.
26.- El secreto de la Joya de Shikon es revelado.
27.- El lago del maligno Dios del Agua.

## SEGUNDA TEMPORADA

28.- Miroku cae en una peligrosa trampa.
29.- El sufrimiento de Sango y la vida de Kohaku.
30.- Batalla en el castillo de Naraku: ¡Tetsusaiga es robada!
31.- Un triste pero amable demonio llamado Jinenji.
32.- InuYasha y Kikyo en problemas.
33.- Kikyo es capturada por Naraku.
34.- Tetsusaiga y Tenseiga.
35.- El verdadero dueño de la gran espada.
36.- Kagome es secuestrada por el demonio lobo, Koga.
37.- El hombre que se enamoró de Kagome.
38.- Dos corazones y una mente.
39.- Trampa en un duelo a muerte.
40- La trampa mortal de Kagura, la hechicera del viento.
41- La danza de Kagura y el espejo de Kanna.
42- La ruptura de la cicatriz del viento.
43- ¡Tetsusaiga se rompe!
44- La espada diabólica de Kaijimbo.
45- Sesshomaru obtiene a Toukijin.
46- Juromaru y Kageromaru.
47- El corazón de Onigumo todavía late dentro de Naraku.
48- El retorno al lugar en donde nos conocimos.
49- La memoria perdida de Kohaku.
50- ¡Ese rostro inolvidable!
51- El alma de Inu Yasha es devorada.
52- La verdadera naturaleza del demonio.
53- Ryuukotsusei, el mortal enemigo de mi padre.
54- El ataque final de Tetsusaiga: Bakuryuuha.

## TERCERA TEMPORADA

55- La flor de piedra y El primer amor de Shippo.
56- Misterio en la niebla.
57- Todo puede pasar en la noche de Togenkyo (Parte 1)
58- Todo puede pasar en la noche de Togenkyo (Parte 2)
59- Dos bellas hermanas aprendices.
60- La maldición de 50 años de la sacerdotisa oscura.
61- Kikyo y la sacerdotisa oscura.
62- El irremovible hechizo diabólico de Tsubaki.
63- Las sacerdotisas Roja y Blanca.
64- El ogro gigante de la Torre Prohibida.
65- Adiós, días de mi juventud.
66- La barrera de Naraku. ¡La decisión de Kagura!
67- El viento de la traición. ¡Un vendaval sin control!
68- Shippo acepta un furioso reto.
69- El terror del hombre sin rostro.
70- Las memorias de Onigumo despiertan.
71- La batalla a muerte en tres partes.
72- El rígido entrenamiento de Toutosai.
73- La familia de Shiori y los sentimientos de Inu Yasha.
74- La Tetsusaiga roja rompe la barrera.
75- El complot de los gatos leopardo.
76- Objetivo: Sesshomaru e Inu Yasha.
77- La tribu de los gato leopardo y las dos Espadas del Colmillo.
78- Solo tú, Sango.
79- La operación de Jaken para robar la Tetsusaiga.
80- Sesshomaru y el secuestro de Rin.
81- La barrera rota: El misterio de Naraku.

## CUARTA TEMPORADA

82- El presente y la conexión de Sengoku Jidai
83- Ayame y la gran promesa.
84- El súper rápido trato matrimonial.
85- El levantamiento del espíritu maligno, la cabeza cortada del demonio.
86- El secreto de la princesa escondida.
87- El viaje solitario de la vagabunda Kikyo.
88- Los tres espíritus del dios Mono.
89- La confrontación entre "ese chico y él".
90- La valiente confesión de Sota.
91- El misterioso espiritista y la Kirara negra.
92- La ambición de la persona revivida.
93- El misterio del sacerdote pervertido.
94- Aquellos que crearon la Joya de Shikon (Parte 1).
95- Aquellos que crearon la Joya de Shikon (Parte 2).
96- La caída de Jaken.
97- Kirara se marcha y no regresa.
98- Kikyo y Kagome solas en una cueva.
99- El peligroso encuentro entre Sesshomaru y Koga.
100- Realidad de pesadilla: Batalla en el bosque de la desesperación.
101- Siete años después, la nieve permanece.
102- Los demonios lobo, atacados por un zombie.

## QUINTA TEMPORADA

103- La resurrección del Shichinintai.
104- El envenenador sigiloso, Mukutso.
105- La extraña arma de acero que se desenvuelve.
106- Kagome, Miroku y Sango en una peligrosa situación.
107- La primera vez que vi a Inuyasha llorar.
108- El secreto del Aura Pura.
109- Rumbo a la niebla del monte Hakurei.
110- Llega Bakotsu, líder de los Shichinintai.
111- Banryuu vs. la cicatriz del viento.
112- La barrera de la isla Hijiri, flotando en un lago.
113- Misterio del Dokko de Hijiri y el Sukushinbutsu.
114- La solitaria batalla de Koga.
115- Tragados por la Luz Negra.
116- El verdadero rostro expuesto.
117- El hombre que desapareció en el Río de Llamas.
118- El corazón del monte Hakurei
119- La malicia divina del Santo Celestial.
120- ¡Adiós! El Réquiem de Jakotsu.
121- La batalla decisiva. El último y más poderoso Shichinintai.
122- ¡Poderoso Banryuu! Duelo a muerte en el monte Hankurei.
123- Mas allá de las tinieblas, Naraku renace.
124- Hasta nunca, mi amada Kikyo.
125- La oscuridad en el corazón de Kagome.
126- Cambiando el dolor del corazón por valor.

## SEXTA TEMPORADA

127- ¡No lo hiervas! El horror del demonio seco.
128- El demonio seco y la batalla en el Festival Cultural.
129- Súper Kyukai y la novia ladrona.
130- ¡Gruñe, Shippo! La vieja herida del corazón.
131- La pintura de Kannon en el pergamino: La trampa maldita.
132- La peligrosa confesión de Miroku.
133- La mujer que amó a Sesshomaru (Especial Parte 1).
134- La mujer que amó a Sesshomaru (Especial Parte 2).
135- La última cena del maestro de Miroku.
136- El bizarro demonio invisible.
137- El nombre del ancestro es Kagome.
138- La supervivencia de los dos en las tierras infestadas por demonios.
139- Gran duelo en la cascada Sho´un.
140- ¡Sentimientos eternos! La alabarda (espada) del Cielo.
141- La liberación del demonio caballo, Entei.
142- Entei fuera de control y el terrible Hakudoushi.
143- 3,000 leguas en busca de mi padre.
144- Housenki y el último fragmento.
145- Los Centinelas Bizaare y el Portal al Otro Mundo.
146- Abi, la entrenadora de aves de temperamento salvaje.
147- Una esperanzadora canción de amor desde antes de conocernos. (Especial Parte 1)
148- Una esperanzadora canción de amor desde antes de conocernos. (Especial Parte 2)
149- Una flecha que trae disturbio.
150- Una extraña luz que guía al Santo.
151- La elección instintiva de Kagome.
152- ¡Protege y roba!
153- El destino es una cruel reunión.
154- El demonio que se conecta al Otro Mundo.
155- El demonio que cuida al fragmento de Shikon.
156- ¡Batalla ante la tumba! Sesshomaru vs. Inuyasha.
157- ¡A través de Naraku! ¡Kongosoha!
158- Una estampida de incontables ratones demonios.
159- La resolución de Kohaku y el corazón de Sango.
160- El violento chico "dos caras" que trae la felicidad.
161- El viejo error de Miroku.
162- Juntos con el Señor Sesshomaru, por siempre.
163- Sango, Kirara, Kohaku y el Jardín Secreto.
164- ¡El más poderoso enemigo! Shippo, el parásito-pupa.
165- La mejor pista para derrotar a Naraku.
166- El lazo entre los dos. ¡Usen el fragmento de Shikkon! (Parte 1).
167- El lazo entre los dos. ¡Usen el fragmento de Shikkon! (Parte 2).
(Último episodio de una hora de duración).

## PELÍCULAS

1- Affections touchings across time.
(Los afectos se tocan a través del tiempo).
2- The Castle beyond the looking glass.
(El castillo a través del espejo).
3- The sword of the world Conquest.
(La espada del Conquistador del mundo).
4- Fire on the Mystic Island. (Fuego en la Isla Mística)




ENTRE
CON RUMIKO TAKAHASHI Y
Traducción de: Fernando Martínez

# EVISTA

## LOS SEIYUUS DE INUYASHA

Para conmemorar el gran inicio de la animación de InuYasha, tenemos una entrevista muy especial, una mesa redonda entre las cuatro estrellas del programa: la autora, Rumiko Takahashi, Kappei Yamaguchi (la voz de InuYasha), Satsuki Yukino (Kagome) y Noriko Hidaka (Kikyo). Su apasionada discusión acerca del proyecto de InuYasha fue un sueño hecho realidad para nosotros. Sabemos que no querrán perderse ni una palabra, así que aquí está la transcripción.

Yamaguchi. Comencemos con la maestra Takahashi. Usted vio los primeros dos episodios en televisión. Quisiera que fuera totalmente honesta y nos dijera qué opina de ellos.

Takahashi. Todo estuvo muy bien hecho, incluyendo las actuaciones de ustedes, que me encantaron. El primer episodio fue muy especial. Fui al estudio de grabación y vi el proceso. Quedé tan impresionada con los resultados que dije: "¡Es demasiado bueno para ser cierto!" El InuYasha de Kappei fue lo mejor, por supuesto.

Yamaguchi. Me da pena que usted me haga un cumplido tan directo… ¡no sé qué decir!

Takahashi. He estado pensándolo, ¡y simplemente no puedo imaginar en nadie que hubiera podido hacer mejor a InuYasha, Kappei!

También me gustó la vez de Yukino como Kagome. Me convenció totalmente. ¡Hasta pensé, "ahora sé cómo se escucha Kagome!"

Y con respecto a Kikyo, ¡había estado esperando esa actuación desde el día que eligieron a Hidaka! ¿Cómo le hace? Kikyo no aparece muy seguido en la historia, pero tiene una presencia enorme. La Kikyo de Hidaka, al igual que en el manga, me hace sentir que está junto a mí todo el tiempo.

Hidaka. ¿Saben? Estaba muy tensa cuando dije mi primera línea: "¡InuYasha!" Kikyo está tan confundida por InuYasha, y tan tensa, que de verdad me preguntaba cómo sonaría saliendo de mi mi boca. No tenia idea. Me preocupaba que pudiera ser exactamente igual al "¡Ranma!" de Akane. ¡Me latía el corazón durísimo! Pero salió una voz completamente distinta y me sentí muy aliviada. Se sintió bien y supe que esa era la voz.

Takahashi. ¿Kumiko Watanabe hará a Shippo? Tengo ganas de escucharla. Me pregunto qué tipo de voz hará.

Hidaka. Ken'ichi Ogata, que va a representar a Myoga, me dijo que ya quiere empezar a grabar. Todos los que obtuvieron algún papel están muy emocionados y esperan con ansias sus sesiones.

Yamaguchi. Yo, por mi parte, cuando obtuve el papel, estaba tan impresionado que no podía creer que ésto realmente estuviera sucediendo; no podía sentir nada, ni siquiera alegría. Cuando regresé a casa me empezó a caer el veinte y de pronto sólo dije "¡Síiii!"



**Takahashi.** Desde hace tiempo, desde el mismísimo comienzo, estuve pensando mucho en la voz de InuYasha. No podía pensar en nadie más que en Kappei. En las primeras reuniones de la producción se me preguntó si tenía alguna petición. Sólo había una: "Por favor, que Kappei haga a InuYasha".

**Yamaguchi.** ¡Es maravilloso, muchas gracias! Es mucha responsabilidad.

**Takahashi.** Honestamente, quiero que lo hagas como lo sientas. Le dije entonces a los de la producción que doy por sentado que la animación sería muy diferente a la historia original. Creo firmemente en que todo saldrá mejor si los actores están totalmente cómodos con la forma en que hacen su papel.

**Yukino.** Yo he sido fan de la señorita Takahashi desde que era pequeña y fue muy extraño actuar lo mismo que ya había leído. Fui a la audición para Kagome pensando "¡TENGO que conseguir este papel!" Y lo conseguí. Después de eso, la presión se fue acumulando, me preguntaba a mí misma: "¿De verdad soy Kagome? ¿Yo? ¿Segura?" Fue muy pesado.

**Hidaka.** Qué gracioso. Yo voy a una audición absolutamente resuelta a conseguir el papel, y después de la audición tengo la seguridad que estuve terrible, y luego consigo el papel, y quedo estática, y entonces me doy cuenta que de verdad tengo que hacerlo y la presión me pone nerviosa otra vez. Esta montaña rusa de emociones parece ser igual para todos.

**Yamaguchi.** Para mí lo más difícil fue el tiempo que pasó entre que conseguí el papel y grabar el primer episodio. Pero también es lo más emocionante, ¿no?

**Hidaka.** Yo iba a audicionar para Kagome, pero no sabía nada de ella, así que fui a una librería, compré el manga, la vi ¡y me impresionó descubrir que era una chica de 15 años!

**Yamaguchi.** Más joven que Akane...

**Hidaka:** ¡No, no, (risas) no me refiero a eso! Durante los últimos años he estado buscando personajes más adultos. Así que, siendo de 15 años, Kagome no encajaba muy bien en la idea. De cualquier forma seguí leyendo, atrapada por la historia. No le presté mucha atención a los personajes y terminé de leer. Estuvo genial. Pero bueno, no era eso lo que debí haber hecho, ¿verdad?

Después lo volví a leer y me di cuenta que Kagome es un personaje muy atractivo, típico de las heroínas de la señorita Takahashi. Percibiéndola desde el punto de vista actoral, me dieron ganas de representar el papel. Pero personalmente, estaba todavía muy apegada a mi personaje favorito, Akane, de Ranma. De todas maneras fui a la audición y leí las líneas, sintiendo una especie de deja vu. No sabía si eso era bueno o malo, y regresé a casa teniendo sentimientos encontrados.

Tiempo después, como esperaba, me ofrecieron "otro" personaje, no Kagome, y me dije a mí misma, "¡Lo sabía!" Creí que ese personaje iba a ser Yura, así que releí la historia una y otra vez, pensando en ella (todos se botan de la risa). Entonces me dijeron que me habían dado a Kikyo, y pensé que eso tenía mucho sentido. Ahora estaba encantada, representando la maravillosa vida anterior de Kagome (risas). Ésta vez leí la historia concentrándome en Kikyo. Honestamente, es difícil, diferente a cualquier personaje que he hecho anteriormente, pero pude ver un reto en ella. Para llegar a Kikyo tuve que divagar entre muchos personajes (risas).

**Yamaguchi:** ¡Ahora comprendo la larga historia tras ésa primera línea! (risas).

**Yukino:** Pero, señorita Takahashi, ¿de verdad ésa fue su primera vez en una sesión de grabación?

**Takahashi:** Sí, de verdad. Todo era nuevo y fue todo un espectáculo. Durante los descansos los veía platicando como cualquier fan, diciendo "esta persona hace a tal o cual personaje..."

**Yamaguchi:** Durante la sesión, antes que la presentaran, vi que la señorita Takahashi estaba ahí. Eso hizo más divertido el representar mi papel. "Divertido" tal vez no sea la palabra correcta. Me habían dicho que la señorita Takahashi me había recomendado para el papel, así que yo quería que me oyera lo antes posible; naturalmente decidí que para compensar su confianza, haría el mejor trabajo posible.

Además que todos los actores de InuYasha nos estábamos divirtiendo, hay un muy buen equilibrio entre todos, desde los más jóvenes hasta los más experimentados. Es especialmente bueno tener a Hisako Kyoda haciendo a Kaede. Ella nos hace comentarios acerca de nuestra actuación, cosas como "esa inflexión estuvo un poco extraña" o "hay algo que no está del todo bien". Una vez que comenzó a hacerme comentarios, sentí que constantemente me vigilaba. Ésto hace los ensayos muy divertidos, pero crea mucha presión para la toma final.

Como sea... señorita Takahashi, a veces me he preguntado cómo se pronuncian algunos nombres, como Kikyo y Shikon no Tama.

**Hidaka:** Todos lo hacen como pueden, así que hablamos mucho acerca de ello en el estudio.

**Yamaguchi:** Todas las formas en que los pronuncié resultaron estar mal.

**Yukino:** Yo todavía digo "Kikyo" mal a veces.

**Yamaguchi:** Los actores invitados también se lo preguntan. A cada rato me susurran, "oye, ¿cómo se pronuncia ésto?"

**Takahashi:** Tenía yo algunas ideas acerca de la pronunciación cuando se me ocurrieron los nombres. Como creé tantos personajes, se me acabaron los nombres normales, así que busqué nombres que normalmente no escuchas pronunciar.

**Yamaguchi:** Incluso InuYasha es un nombre raro.

**Takahashi:** Él es un perro (inu) y un espíritu del bosque (yasha). Ahí lo tienes, InuYasha (risas). Ahora que lo pienso, pensé mucho antes de decidirme por el nombre de Kagome. Escribí todo lo que se me ocurrió. Kagome sonaba bonito. Me gustan los nombres que terminan con "me", así que, sin ninguna razón en especial, escogí Kagome (risas).

**Hidaka:** ¿Cómo se le ocurrió Kikyo?

**Takahashi:** La clave fue el lenguaje de las flores. Resulta que vi una flor llamada Kikyo en la televisión, y dijeron que su nombre significa "amor constante", así que dije, "¡eso es!"

**Yamaguchi:** Tengo que decir que me encanta representar a InuYasha. Por ahora, el personaje se concentra en Jewel más que en Kagome, así que lo que hago es alegría, enojo, alegría, enojo, alegría, enojo...





Me preocupa que después que Kikyo aparezca, yo no sepa intercalar las emociones entre Kikyo y Kagome. ¿No cree que sea difícil, señorita Takahashi?

**Takahashi:** No te preocupes. Evité las situaciones en que los tres estén hablando. Tal vez habría problema si los tres estuvieran juntos.

**Hidaka:** Es difícil entender de verdad las emociones de InuYasha, pero las de Kikyo también son un misterio. Siento que tengo que leer más la historia original y trabajar más duro. Mi misión es seguir asustando a todos, tanto como Kikyo, como en el estudio.

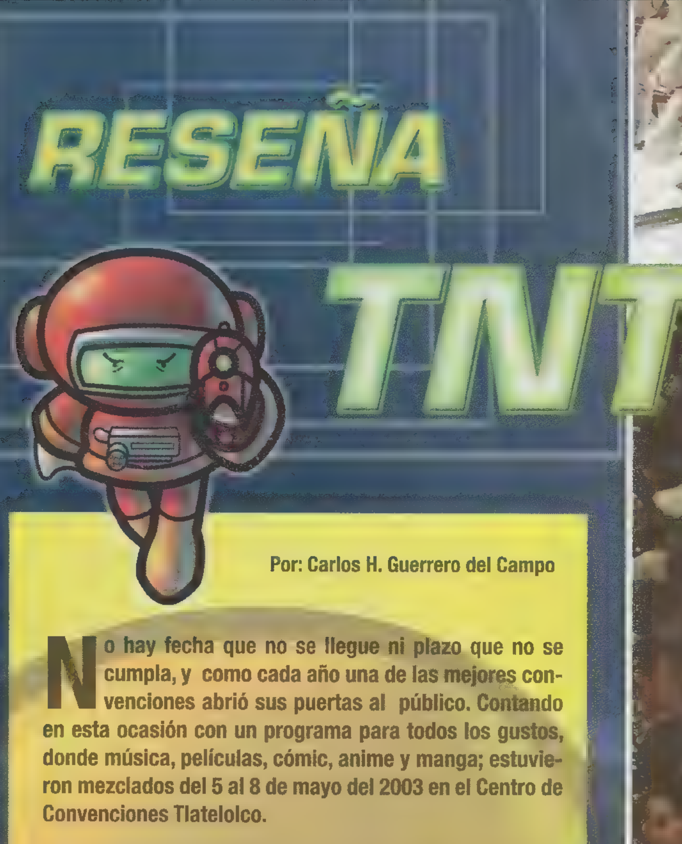
**Takahashi:** No podemos esperar, ¿verdad? La Kikyo revivida simplemente explota. Hace las escenas gritando y cosas así. Tiene mucho odio, pero también muchísimo amor. Me pregunto qué clase de voz tendrá...

**Hidaka:** Como tiene tanto amor, su odio es profundo, ¿no? La única razón para que volviera de la muerte es ese "amor constante".

**Yukino:** Sin pensar demasiado en ello, espero expresar directamente mis sentimientos al identificarme con Kagome. Tengo colegas experimentados para cuidarme, así que no puedo ir en la dirección equivocada con esa forma de trabajar. Mi ideal es relajarme y hacerlo sin tratar demasiado.

**Takahashi:** Un trabajo se hace bien cuando se hace con tranquilidad. Los veré a todos cada semana en televisión. ¡Buena suerte!

# RESEÑA



# TNT 9



Por: Carlos H. Guerrero del Campo

No hay fecha que no se llegue ni plazo que no se cumpla, y como cada año una de las mejores convenciones abrió sus puertas al público. Contando en esta ocasión con un programa para todos los gustos, donde música, películas, cómic, anime y manga; estuvieron mezclados del 5 al 8 de mayo del 2003 en el Centro de Convenciones Tlatelolco.

Como siempre, Conexión Manga y grupo Editoposter estuvieron presentes. Para nuestros amigos de provincia que no pudieron viajar al Distrito Federal y para todos los que no estuvieron presentes, les tenemos esta crónica, ¡ah! y para quienes sí asistieron seguro que les traerá muy gratos recuerdos.

Jueves 5 de mayo

En el escenario principal, se dio la inauguración de la expo-TNT, contando con la presencia de sus organizadores Octavio Carranza, José Luís Tobías y Andrés Salas; así como de invitados especiales en punto de las 10:40 horas de la mañana.

Desde el primer día, los asistentes esperaban impacientes para entrar al evento. Esta vez el tradicional túnel de entrada estuvo lleno de dinosaurios robotizados, cuyos cuerpos con movimiento y sonidos eran tan realistas que parecían haber salido de "Jurassic Park".

Más de uno se espantó al verlos ya que no había luz en este "regreso a la prehistoria", hasta el final se podía ver un rayo de luz y escuchar la música proveniente de los estands del Grand Salón.

Dentro del Centro de Convenciones Tlatelolco, se conformó un universo de cosplay, anime-manga, cómics,... sobre todo de diversión.

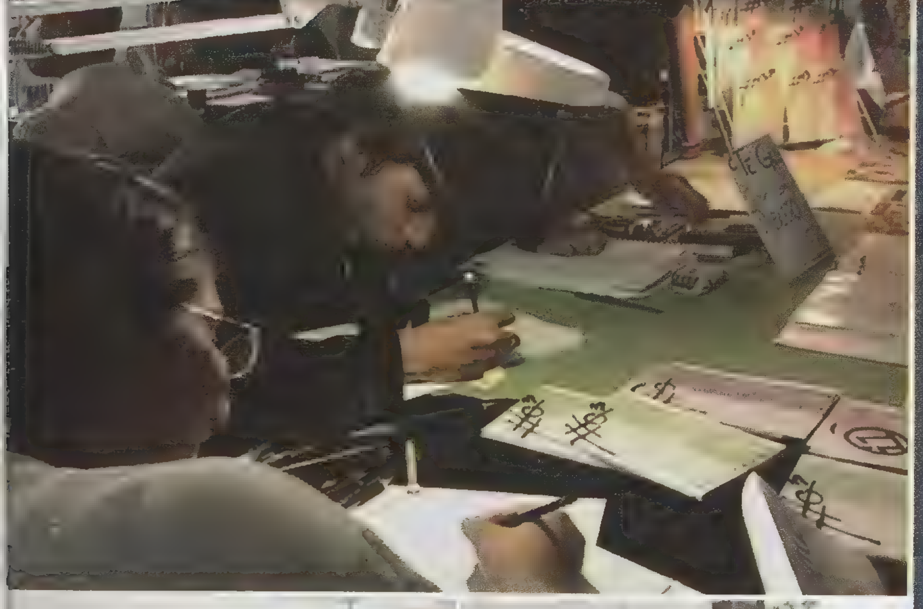
En esta ocasión, los estands de la planta baja estuvieron mejor distribuidos, ya que el salón contiguo (donde estaban los clubes) fue ocupado por tiendas y editoriales, lo cual sirvió para que los asistentes tuvieran más comodidad al caminar.

Editoposter abrió su ciclo de conferencias a las 14:00 horas con la revista "Artemanía", en la que el público asistente pudo conocer un poco más sobre las técnicas de dibujo, además de dar sugerencias y comentarios.



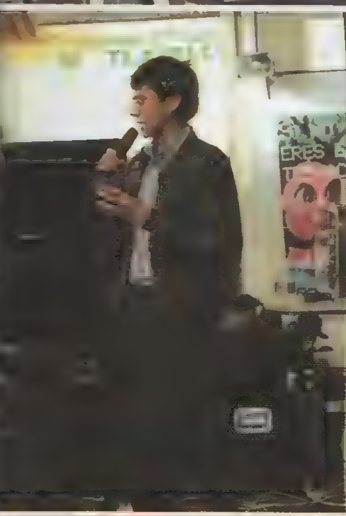


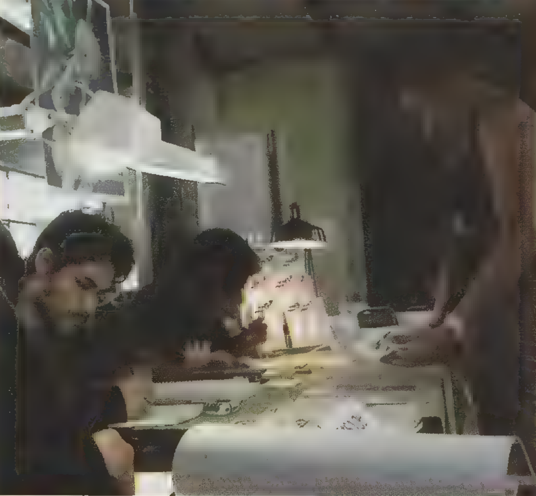


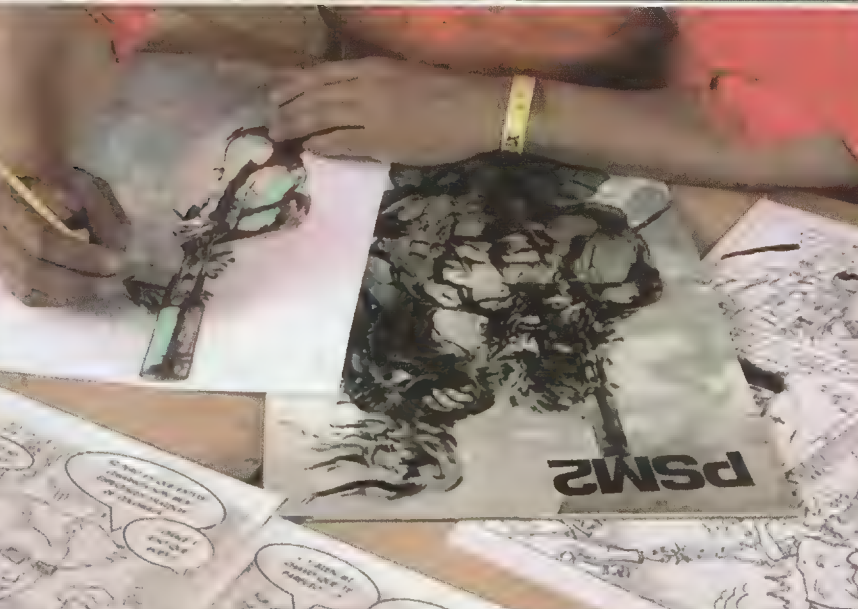













Juan Carlos Hernández (Ángel), director editorial, demostró ser conocedor de diferentes técnicas artísticas. Goji haciendo de las suyas desde el primer día molestando a los conferencistas. Grupo Editoposter realizo diferentes dinámicas con el público para que éste se ganara revistas "Artemania".

A las 17:00, con la conducción del Sr. Gabriel Chávez (voz del temido Sr. Burns), se presentó Estefanno Jackson doble de Michael Jackson, quien a través de la música, vestuarios y coreografías hizo recordar la década de los ochentas, con canciones como "Billy Jean" "Beat it" y la inconfundible "Thriller".
El imitador causó asombro por todos los pasos de baile y vestuarios utilizados, sin olvidar uno que otro niño espantado (ya saben a que me refiero) pero al final, los asistentes se quedaron con ganas de ver más de este genial artista.

Siguiendo con las actividades en el escenario principal estuvieron grupos de Nu Metal como: Deficiencia Corregida, Triste Macrina, Black Lash y Mulupax, continuando con grupos de rock como Kitsune, Tenshi no Yume.

A las 5:00 de la tarde, quienes estuvieron encargados de abrir el primer concierto de Blood fue el grupo "Larkspur", procedente de Corea del sur.

El grupo japonés esperado por todos (Blood), llegó con un poco de retraso, pero valió la pena ya que el ambiente estuvo muy prendido para todos sus seguidores.
En el primer piso se situaron los clubes, donde habían las clásicas "retas" en los videojuegos, dibujantes e historietas independientes, karaoke para todos los fanáticos de canciones de anime y también para los que quisieron tener sus cinco minutos de fama.

Ahí mismo estaba un área para aquellos seguidores de los juegos de rol, que si alguien no sabía jugar le podían enseñar y jugar sin costo alguno. Inclusive hubo registro civil, donde más de uno se casó varias veces y sus fotos aparecerán en Internet (creo que ya balconeé a varios, ¿Verdad Chiyo?).

Así mismo iniciaron los torneos de TCG en el primer piso (Pokemon, Yu-Gi- Oh, Magic, Conquista de civilizaciones y Mitos y leyendas), cuyo espacio sirvió para intercambiar, vender y hasta dar tips entre los jugadores; es más, hubo duelos que duraron casi una hora pues los jugadores eran bastante buenos.

La sala de proyecciones, ubicada al final del área de los TCG, proyectó películas desde las 11:30 de la mañana, con las siguientes cintas: "Neko no Ongashi", ovas de "Tenjou Tenge Ultimate Fight 1-2", "Ultimate girl", destacando la proyección de los primeros cuatro episodios de "Tsubasa Reservoir Chronicles" de CLAMP, "One Piece: the movie", "Cutie Honey ovas 1-4", "Cutie Honey: the movie live action" y "Kumo no Mukou, Yakusoku no Basho".

En el segundo día de la TNT 9, en el Grand Salón, la segunda conferencia de grupo Editoposter fue en punto de las 14:00 horas, para presentar al público la revista TCG.

Se contó para esta conferencia con la presencia de Juan Antonio Flores (Director General de Editoposter) y Fabián Vázquez, quienes les comunicaron al público todos los detalles del contenido de esta nueva revista, la cual irá dirigida tanto para aquellos que se inician en estos juegos, hasta para los mas avanzados jugadores. Además encontrarán información sobre nuevas expansiones y cartas, incluyendo lanzamientos de nuevos juegos de Trading Card Games.

Por si fuera poco, en esta conferencia se anunció que próximamente se realizará un torneo extremo de cartas patrocinado por grupo Editoposter, donde los lectores podrán seguir esta nueva modalidad de juego en próximas ediciones de TCG.

Durante la conferencia, se obsequiaron ejemplares de Conexión Manga y la nueva publicación TCG, al término de la misma hubo firma de autógrafos, donde 100 afortunados del público asistente pudieron llevarse a casa esta nueva revista.

En el escenario principal la música dio inicio desde las 12:00 horas. Se presentaron grupos de música de surf, (una mezcla entre rock instrumental con música de Hawai) cuyo sonido y músicos enmascarados, recordaban el ambiente de las películas de "El santo" de los años sesenta. Malibú, Máscara del mar and his dragons surfers y Perversos Cetáceos fueron los grupos de surf que llenaron el ambiente de entusiasmo durante su presentación.

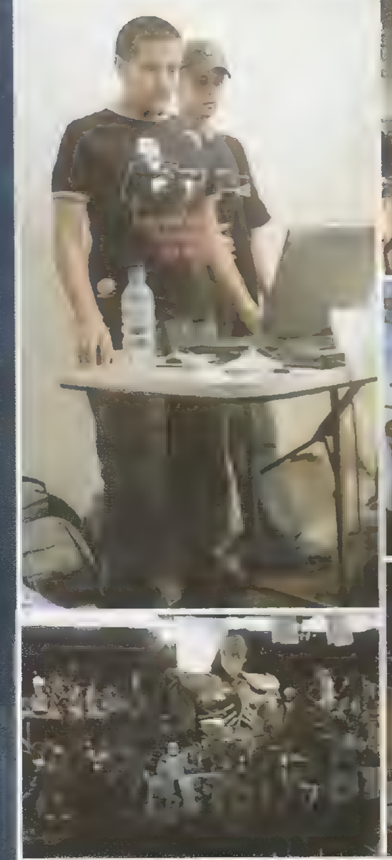
También hubo un espectáculo de baile hawaiano, con el dueto Las Agresivas Hawaianas, para abrir las actuaciones de grupos musicales como Las Criadillas y Alikn'T.

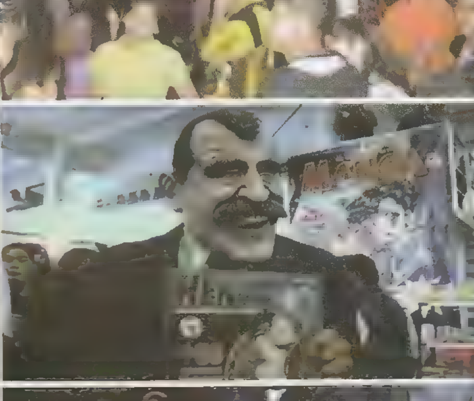
El segundo concierto de Blood, fue abierto con los grupos musicales coreanos "Larkspur" y "Windy", iniciando su presentación a las 5:00 de la tarde.

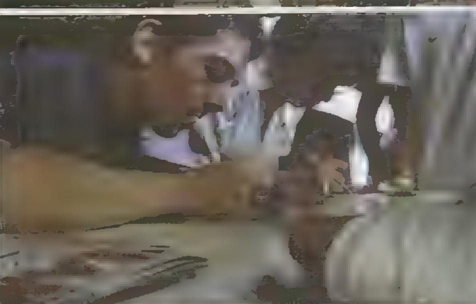
En el primer piso, para ser más exactos en el área de clubes, los juegos de rol seguían con jugadores de diversas edades. El karaoke seguía recibiendo a los "cantantes por un día", que esta vez fueron mas chicas que chicos, donde se llevaron a cabo las eliminatorias para la gran final del domingo.

El área de los juegos de tarjetas estaba abarrotada de seguidores de este tipo de eventos, donde los combates por demostrar quién tenía el mejor deck y mejores estrategias se ponían al rojo vivo.
En la sala de proyecciones se hizo un ciclo de cine dedicado a las películas de Godzilla, desde las 11:00 de la mañana, con los títulos: "Godzilla the movie: Mecha King Ghidora", "Godzilla the movie: Tokio S.O.S." y "Godzilla the movie: Final Wars".

También se exhibieron las películas de "One Piece: the movie", "Apleseed" la cual fue la más concurrida, reseñada en Conexión Manga 110), "Steam Boy" y "Mind Game: The Movie". Al término de "Apleseed" muchos de los asistentes fueron a comprarla a las tiendas de la planta baja, debido a su gran calidad y que es considerada una obra maestra del cine contemporáneo japonés en su división de anime.





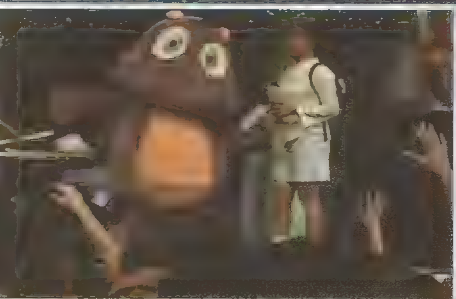








TNT 9









**Sábado 7 de mayo**

Este día el Grand Salón se vistió de gala, con el "show de voces" a cargo de Humberto Rivera, Sandra Torres, Alex Lerma, Alina Nicteha y Jerry Riveros, deleitando a todos con voces de diferentes personajes, metidos en situaciones y parodias que nunca se verán en televisión. Por cierto, los conferencistas anunciaron que éste fue el último evento donde se presentó este singular show de voces, quienes ofrecieron una última presentación el domingo 8 de mayo.

La tercera conferencia de grupo Editoposter fue para Musicanime a las 3:00 de la tarde, a cargo de Adaliza Zarate, abordando temas sobre música, grupos de J-pop y J-rock y anime. Así, la gente que no conocía nada de la música de anime pudo tener un mayor conocimiento acerca del tema. Además en esta publicación de grupo Editoposter, se incluyen letras de canciones, junto con la discografía e historia musical de diferentes agrupaciones musicales japonesas.

Editorial Vid dio su conferencia en punto de las 4:00 de la tarde, contando con la presencia de Francisco Jiménez, dando a conocer varias publicaciones manga traducidas al español tales como: "Karekano" y "Boys be…" ambas con su respectiva versión animada, las cuales han tenido bastante éxito en su país de origen. Algunos de los asistentes a esta conferencia pudieron llevarse a casita varias publicaciones de cómic y manga.

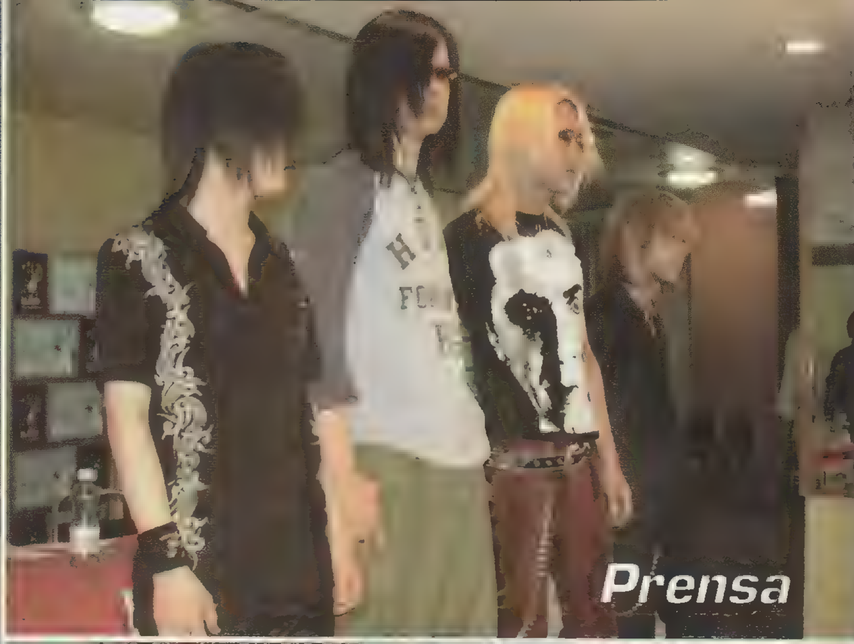
Para los seguidores de las artes marciales, hubo una exhibición en punto de las 5:00 de la tarde con profesionales en este difícil pero bello deporte, mostrando técnicas y movimientos que deben hacerse bajo una supervisión y entrenamiento previos para que nadie salga lastimado, si los vieron no lo intenten hacer en casa.

El escenario principal estuvo dedicado al metal gótico iniciando a las 11:00 de la mañana. Los grupos que abrieron este ciclo musical fueron: "Némesis" y "Revuelta Armada". Después de la intervención musical de estas agrupaciones, se hizo un homenaje musical a Tolkien, autor de los libros "El señor de los anillos", con grupos como: "EMET", "Fracktalia" y "Anabantha".

A las 16:00 horas se llevó a cabo el concurso de cosplay masculino, donde los participantes demostraron su mayor esfuerzo al hacer sus disfraces.



# RESEÑA




De nueva cuenta el grupo "Blood" se presentó por tercera vez en TNT, los gritos y la música estridente de sus guitarras y sus gargantas, no cesaba en su presentación.

En la sala de proyecciones la actividad inició a las 11:00 de la mañana con los filmes: "Mind Game", "Tsubasa Reservoir Chronicle capítulos 1-4" (uno de los más esperados), "Steam boy", "Devilman: the movie live action", "Cutie Money: the movie live action" y "Kumo no Mukou, yakusoku no basho".

Último día de la TNT 9, en el Grand Salón se vuelve a presentar el "show de voces, la despedida" a las 12:00 del día. Desde un inicio los actores llamaron la atención de los asistentes, que disfrutaron de situaciones chuscas y divertidas con las voces de diferentes personajes de televisión.

Grupo Editoposter cerró su ciclo de conferencias a la 1:00 de la tarde, con sus revistas Conexión Manga y Hentai,

Los conferencistas de Conexión Manga hablaron de cómo llegaron a ser colaboradores de esta publicación, además de hacer una convocatoria para aquellos jóvenes que quieran ser redactores de esta revista, los cuales tienen que ser mayores de 18 años y por supuesto que les guste el anime y manga.

Por parte de "Hentai" se informó de qué trata éste género y las temáticas que abarca. También se habló ampliamente de la evolución que la revista Hentai ha tenido en cuanto a diseño y artículos, dando cada vez mejor información al lector.
También se presentó al público un nuevo proyecto llamado "Prototype", una revista que incluirá videos en un disco compacto, con una periodicidad mensual y con secciones como cine, videojuegos, anime, manga y muchos temas más. Este nuevo proyecto seguro será un nuevo éxito de grupo Editoposter. ¡Espérala próximamente!

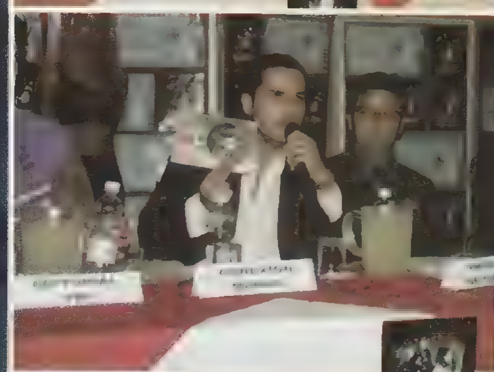
También en este escenario se presentaron los "Tambores de Okinawa" a las 2:00 de la tarde, haciendo estremecer a todos los presentes, transportándonos a un Japón antigüo, lleno de templos y contrastes culturales.

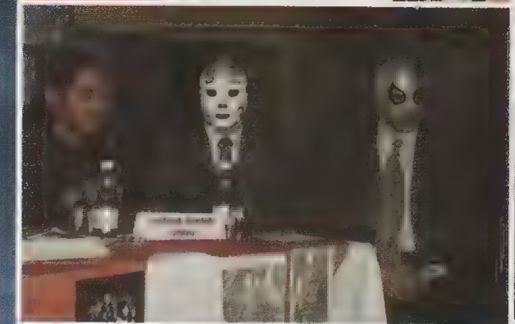
Por si fuera poco se presentó un espectáculo de Brake dance a las 3:00 de la tarde, con música de los años



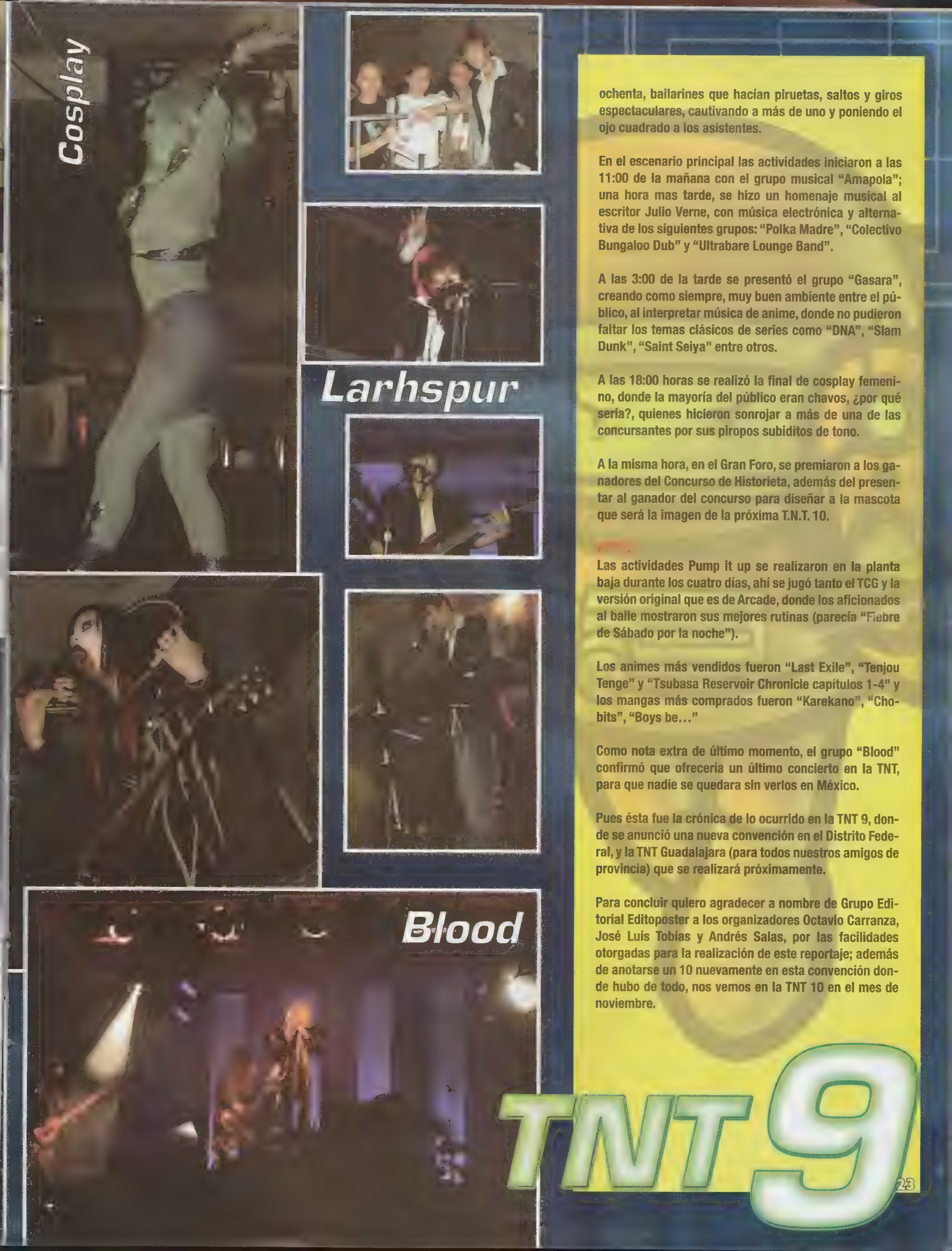













ochenta, bailarines que hacían piruetas, saltos y giros espectaculares, cautivando a más de uno y poniendo el ojo cuadrado a los asistentes.

En el escenario principal las actividades iniciaron a las 11:00 de la mañana con el grupo musical "Amapola"; una hora mas tarde, se hizo un homenaje musical al escritor Julio Verne, con música electrónica y alternativa de los siguientes grupos: "Polka Madre", "Colectivo Bungaloo Dub" y "Ultrabare Lounge Band".

A las 3:00 de la tarde se presentó el grupo "Gasara", creando como siempre, muy buen ambiente entre el público, al interpretar música de anime, donde no pudieron faltar los temas clásicos de series como "DNA", "Slam Dunk", "Saint Seiya" entre otros.

A las 18:00 horas se realizó la final de cosplay femenino, donde la mayoría del público eran chavos, ¿por qué sería?, quienes hicieron sonrojar a más de una de las concursantes por sus piropos subiditos de tono.

A la misma hora, en el Gran Foro, se premiaron a los ganadores del Concurso de Historieta, además del presentar al ganador del concurso para diseñar a la mascota que será la imagen de la próxima T.N.T. 10.

Las actividades Pump it up se realizaron en la planta baja durante los cuatro días, ahí se jugó tanto el TCG y la versión original que es de Arcade, donde los aficionados al baile mostraron sus mejores rutinas (parecía "Fiebre de Sábado por la noche").

Los animes más vendidos fueron "Last Exile", "Tenjou Tenge" y "Tsubasa Reservoir Chronicle capítulos 1-4" y los mangas más comprados fueron "Karekano", "Chobits", "Boys be..."

Como nota extra de último momento, el grupo "Blood" confirmó que ofrecería un último concierto en la TNT, para que nadie se quedara sin verlos en México.

Pues ésta fue la crónica de lo ocurrido en la TNT 9, donde se anunció una nueva convención en el Distrito Federal, y la TNT Guadalajara (para todos nuestros amigos de provincia) que se realizará próximamente.

Para concluir quiero agradecer a nombre de Grupo Editorial Editoposter a los organizadores Octavio Carranza, José Luís Tobías y Andrés Salas, por las facilidades otorgadas para la realización de este reportaje; además de anotarse un 10 nuevamente en esta convención donde hubo de todo, nos vemos en la TNT 10 en el mes de noviembre.

BLOOD

# EN CONCIE

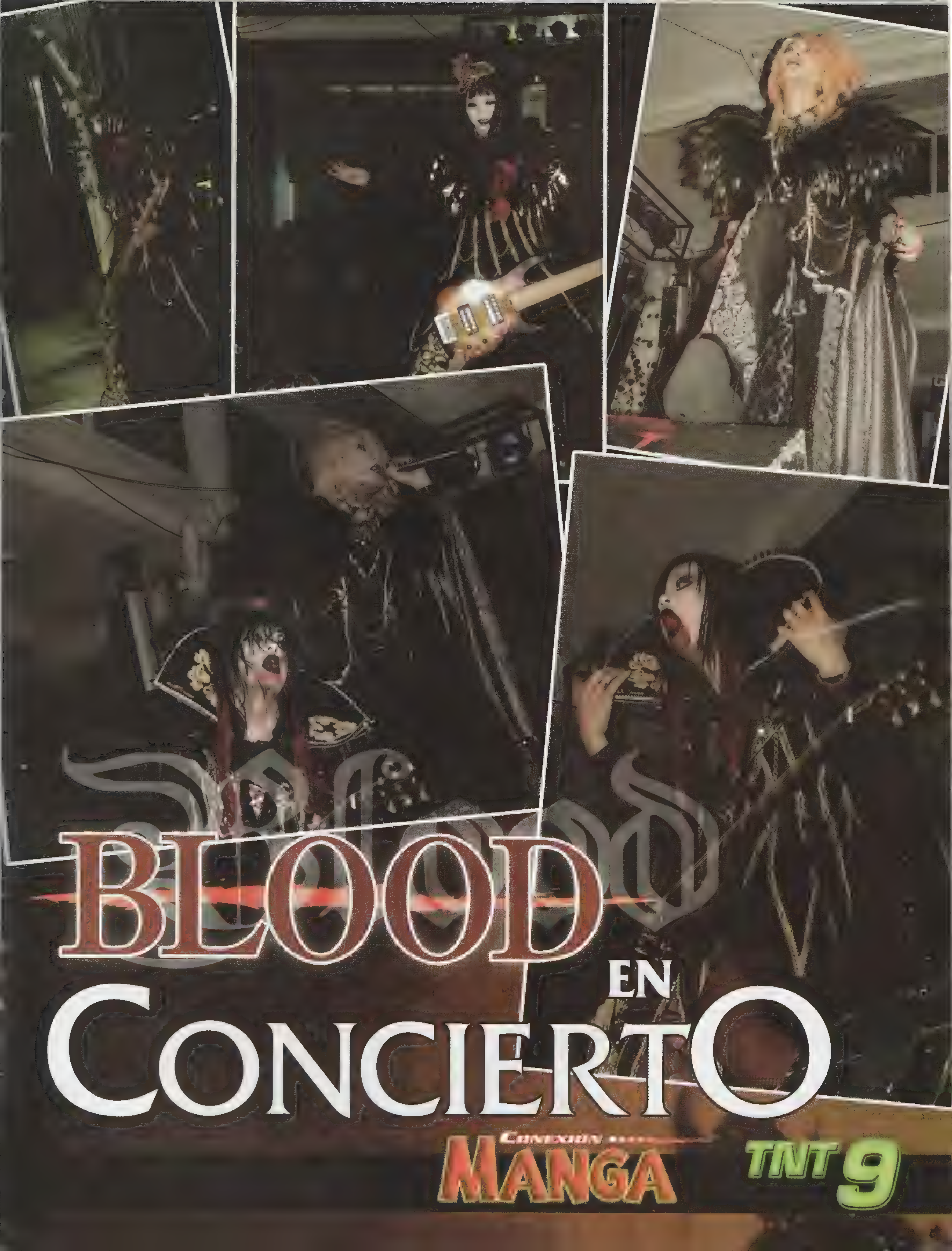
Conexión

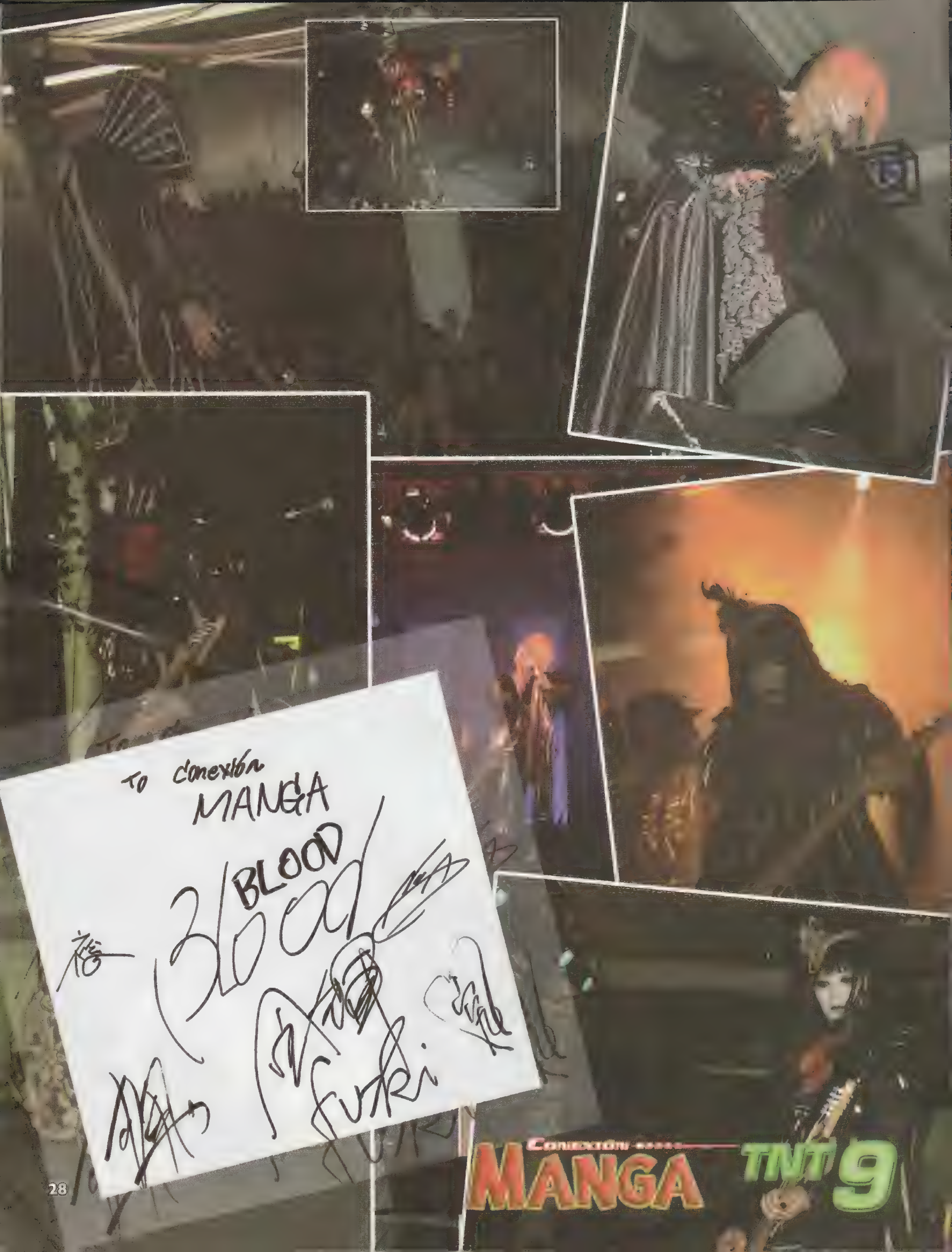
MANGA

ERTO

TNT 9


BELLEZAS
DE
TNT 9
COSPLAY


BLOOD
EN
CONCIERTO
CONEXIÓN
MANGA
TNT 9


To Conexión
MANGA
BLOOD
Fuki
Conexión MANGA
TNT 9

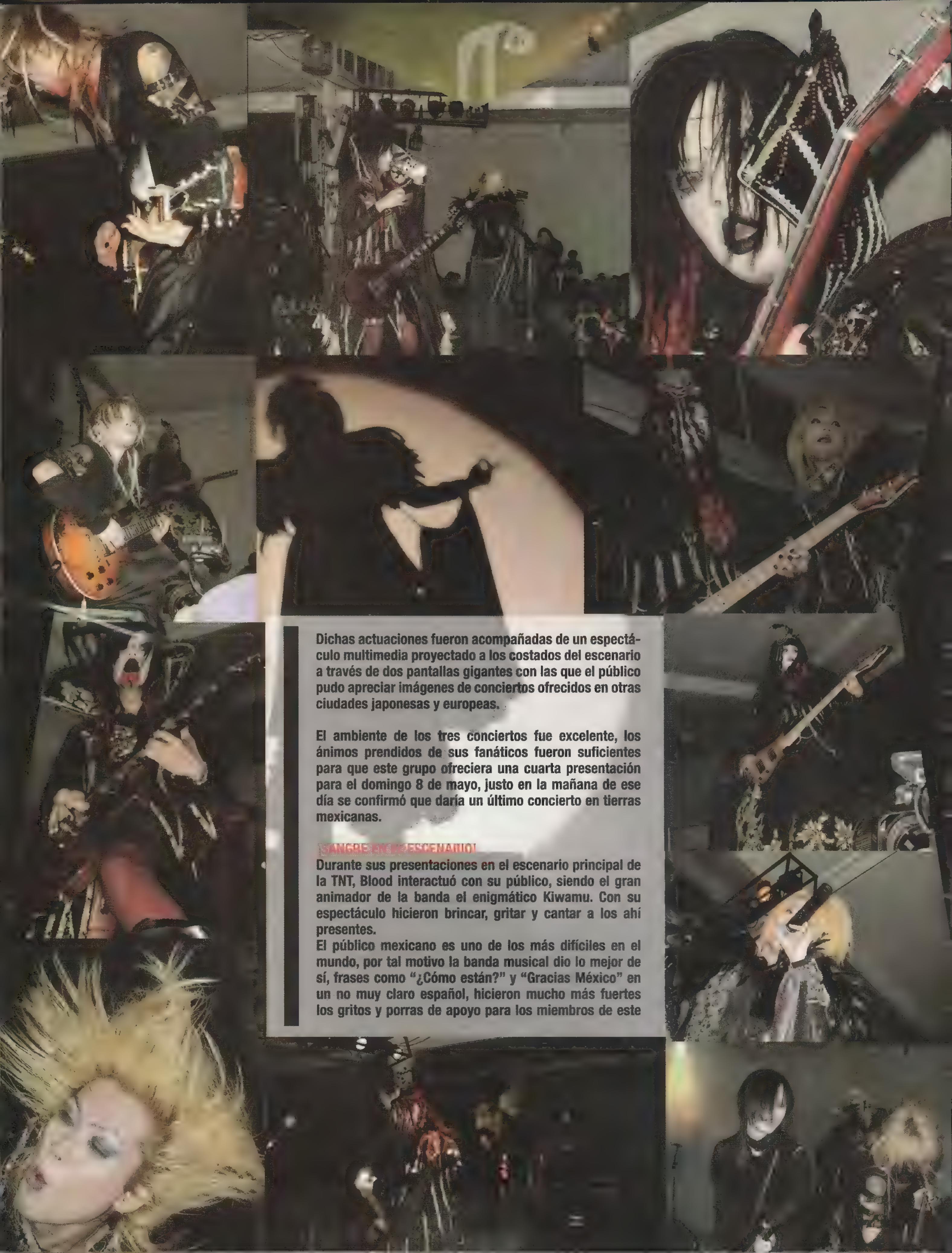
# Concierto de Blood

Por: Carlos H. Guerrero del Campo

Durante los 4 días de la TNT, uno de los invitados de lujo fue el grupo musical japonés "Blood", con sus integrantes Fu-ki, Kiwamu y Kaede los cuales estremecieron el escenario principal del centro de convenciones Tlatelolco. Este grupo de j-rock visitó la Ciudad de México, acompañados de sus estrafalarios vestuarios, música estridente y con cientos de seguidores.

Los conciertos de "Blood" tuvieron como "teloneros" a grupos coreanos como "Larkspur" y "WINDY". Ésta fue su gira "Blood Tour México 2005", la cual sirvió de marco ideal para presentar su nueva producción discográfica titulada "Vengeance for Blood Tour 3".

El primer concierto de esta banda proveniente de Osaka, Japón, empezó con un poco de retraso, que sirvió para calentar los motores de todos sus fans mexicanos, especialmente de las chicas, que no dejaron de gritar durante todos los conciertos.



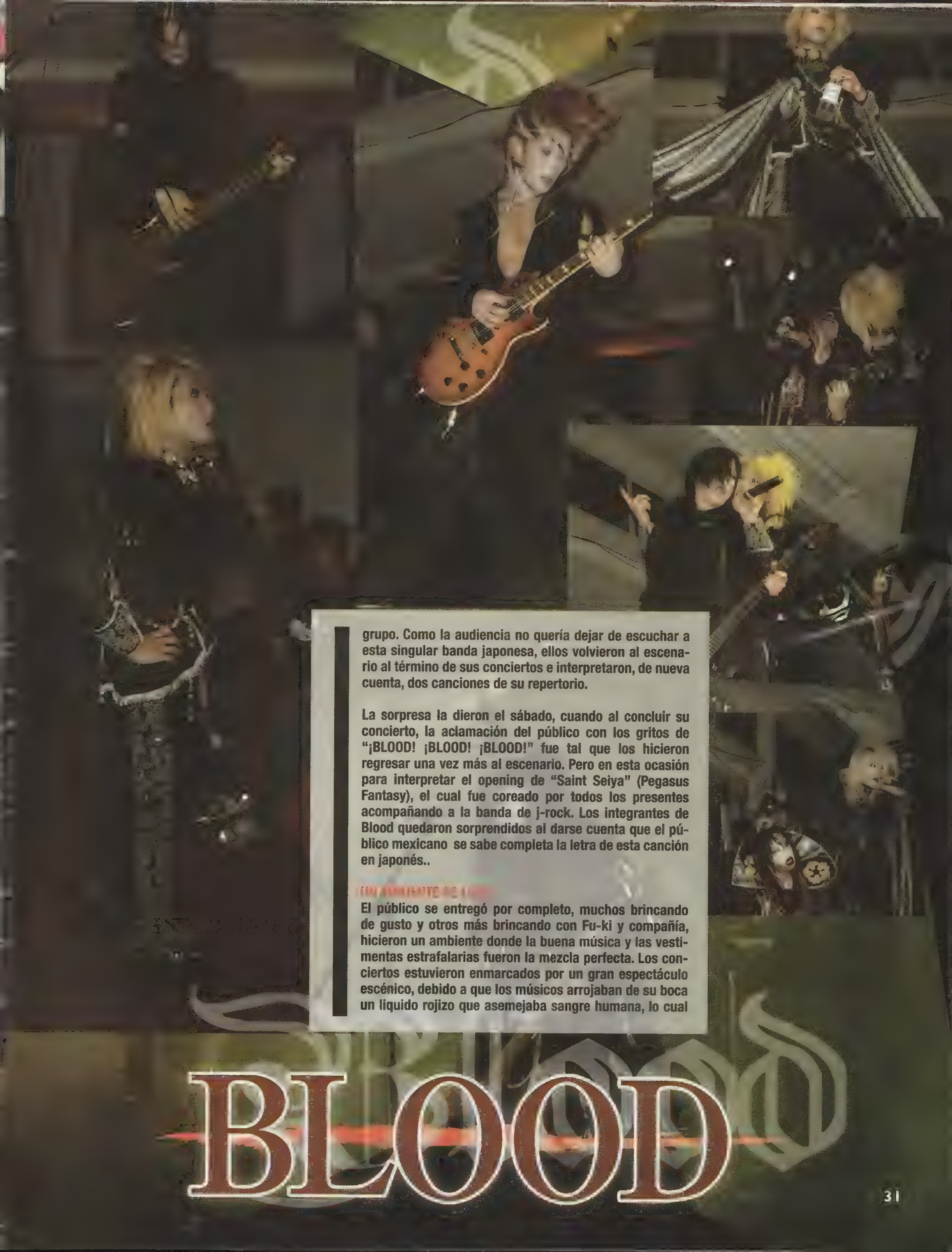
Dichas actuaciones fueron acompañadas de un espectáculo multimedia proyectado a los costados del escenario a través de dos pantallas gigantes con las que el público pudo apreciar imágenes de conciertos ofrecidos en otras ciudades japonesas y europeas.

El ambiente de los tres conciertos fue excelente, los ánimos prendidos de sus fanáticos fueron suficientes para que este grupo ofreciera una cuarta presentación para el domingo 8 de mayo, justo en la mañana de ese día se confirmó que daría un último concierto en tierras mexicanas.

### ¡SANGRE EN EL ESCENARIO!

Durante sus presentaciones en el escenario principal de la TNT, Blood interactuó con su público, siendo el gran animador de la banda el enigmático Kiwamu. Con su espectáculo hicieron brincar, gritar y cantar a los ahí presentes.

El público mexicano es uno de los más difíciles en el mundo, por tal motivo la banda musical dio lo mejor de sí, frases como "¿Cómo están?" y "Gracias México" en un no muy claro español, hicieron mucho más fuertes los gritos y porras de apoyo para los miembros de este



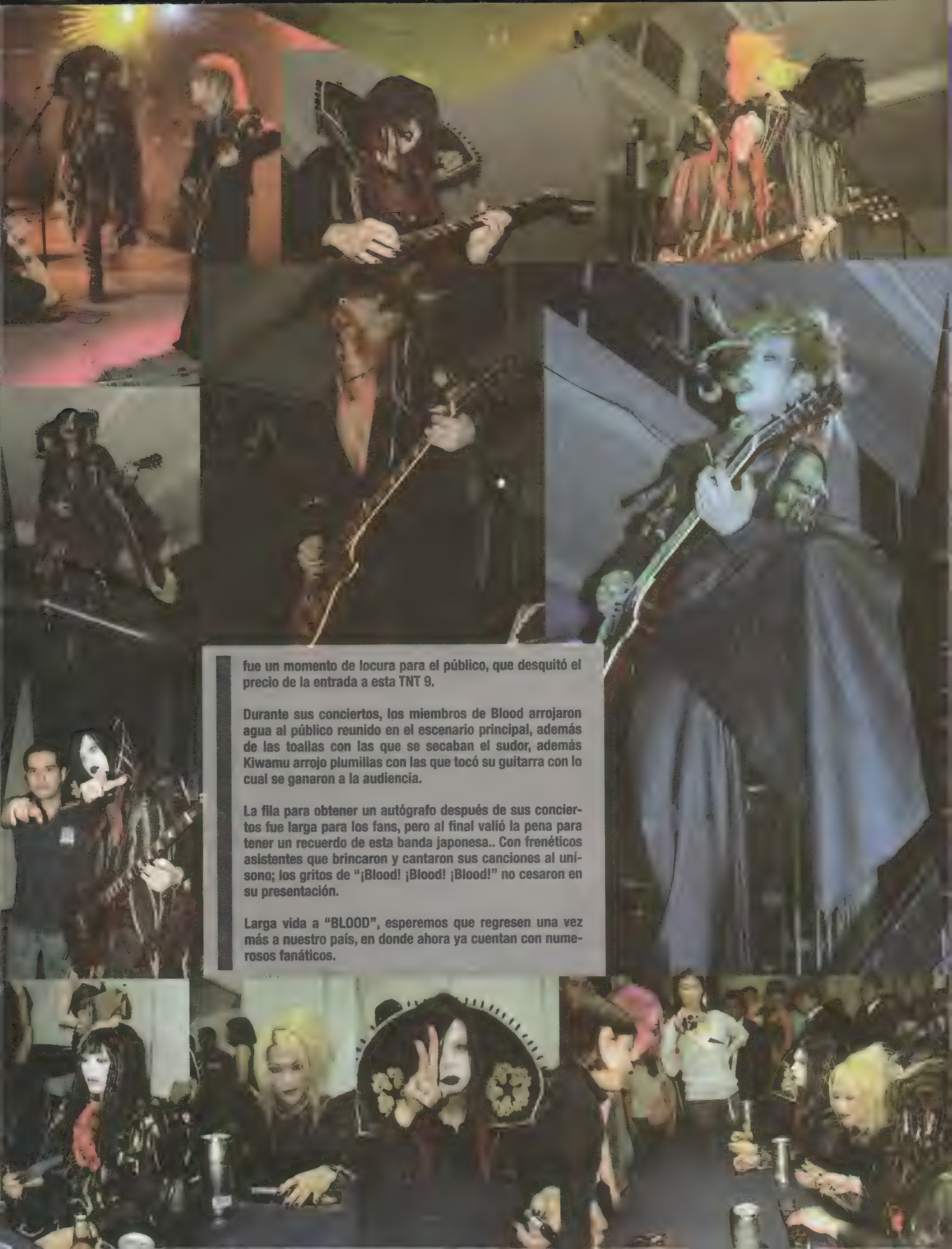
grupo. Como la audiencia no quería dejar de escuchar a esta singular banda japonesa, ellos volvieron al escenario al término de sus conciertos e interpretaron, de nueva cuenta, dos canciones de su repertorio.

La sorpresa la dieron el sábado, cuando al concluir su concierto, la aclamación del público con los gritos de "¡BLOOD! ¡BLOOD! ¡BLOOD!" fue tal que los hicieron regresar una vez más al escenario. Pero en esta ocasión para interpretar el opening de "Saint Seiya" (Pegasus Fantasy), el cual fue coreado por todos los presentes acompañando a la banda de j-rock. Los integrantes de Blood quedaron sorprendidos al darse cuenta que el público mexicano se sabe completa la letra de esta canción en japonés..

### [illegible]

El público se entregó por completo, muchos brincando de gusto y otros más brincando con Fu-ki y compañía, hicieron un ambiente donde la buena música y las vestimentas estrafalarias fueron la mezcla perfecta. Los conciertos estuvieron enmarcados por un gran espectáculo escénico, debido a que los músicos arrojaban de su boca un liquido rojizo que asemejaba sangre humana, lo cual

# BLOOD



fue un momento de locura para el público, que desquitó el precio de la entrada a esta TNT 9.

Durante sus conciertos, los miembros de Blood arrojaron agua al público reunido en el escenario principal, además de las toallas con las que se secaban el sudor, además Kiwamu arrojo plumillas con las que tocó su guitarra con lo cual se ganaron a la audiencia.

La fila para obtener un autógrafo después de sus conciertos fue larga para los fans, pero al final valió la pena para tener un recuerdo de esta banda japonesa.. Con frenéticos asistentes que brincaron y cantaron sus canciones al unísono; los gritos de "¡Blood! ¡Blood! ¡Blood!" no cesaron en su presentación.

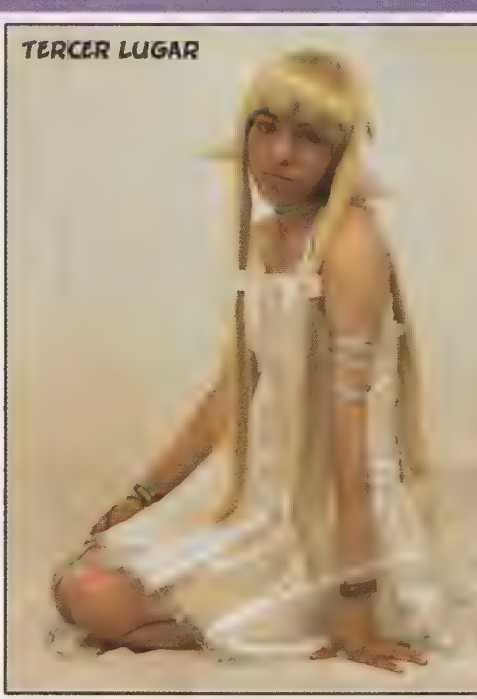
Larga vida a "BLOOD", esperemos que regresen una vez más a nuestro país, en donde ahora ya cuentan con numerosos fanáticos.

# GALERIA COSPLAY TNT 9

Y para que se queden con el ojo cuadrado, ahora les mostramos una fabulosa galería con algunas (y algunos) de los mejores cosplay que engalanaron la Convención T.N.T. 9. De antemano felicitamos a todos por confeccionar disfraces tan bien elaborados. Disfruten de esta fabulosa galería, queridos lectores.


PRIMER LUGAR


SEGUNDO LUGAR


TERCER LUGAR





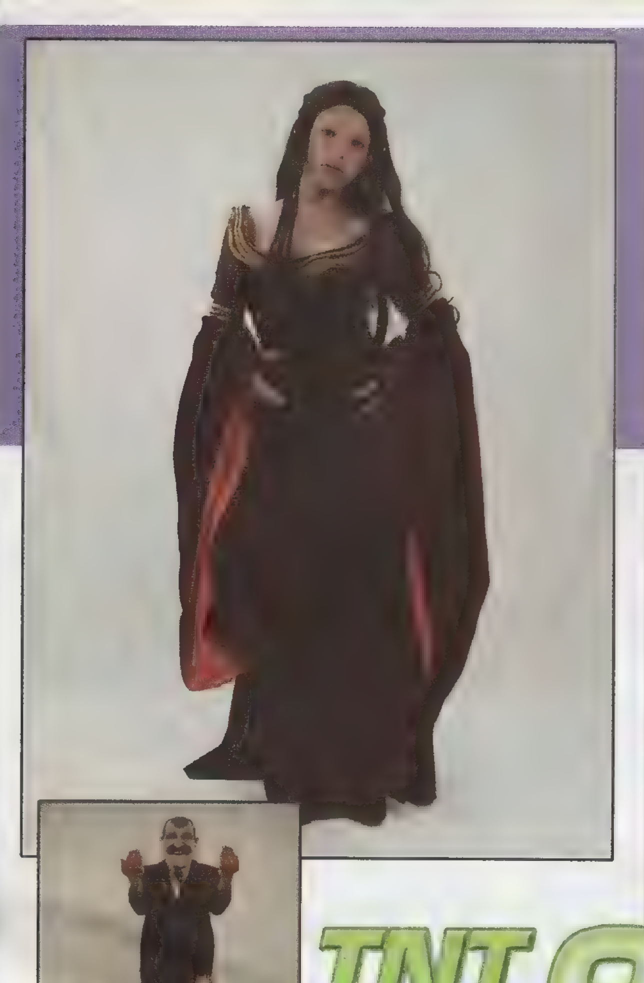




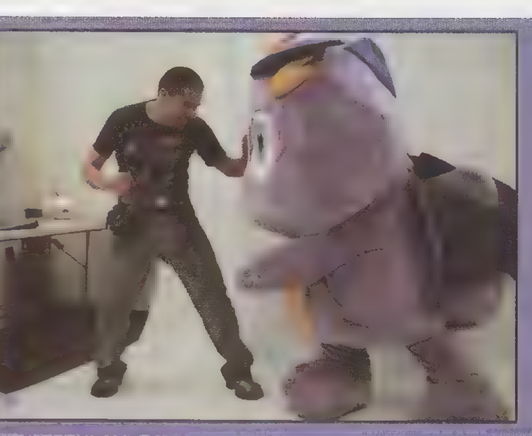


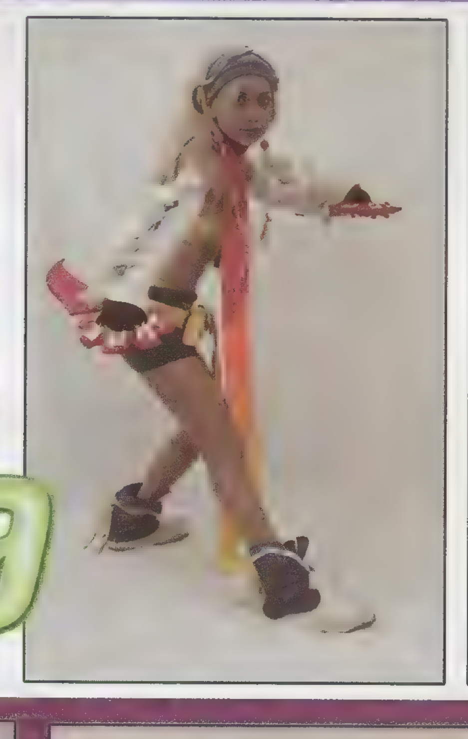












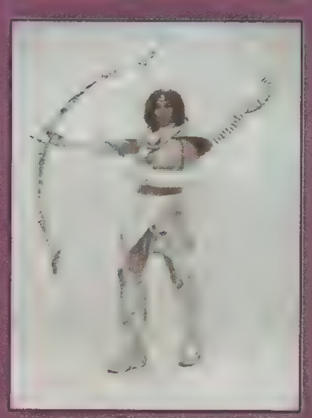


# TNT 9









# Así que deseas aprender doblaje...

¡Hola! ¿Qué tal, lectores de Conexión Manga? Para todos aquellos interesados en el mundo del doblaje, ¡mucho ojo, pues ésto realmente les va a interesar! En esta edición arrancamos con historia, tips, datos y todo lo que se refiere a esta interesante profesión.

Por: Paola Castrejón

## UN POCO DE HISTORIA

Empecemos con el origen del doblaje. ¿Saben por qué surgió? ¡Pues nada más y nada menos que por ANALFABETISMO! Cuando las personas iban al cine, no hablaban inglés y tampoco podían leer los subtítulos, entonces se ideó el "doblaje".

Lo curioso es que la primera película que se dobló no se hizo en México, sino en Estados Unidos, para ser más precisos, en Nueva York; ésto fue por ahí del año de 1952, y en ese entonces no existían actores dedicados especialmente al doblaje, así que las primeras películas se hicieron con actores de cine como la maravillosa Blanca Estela Pavón. ¿Qué tal?

Poco a poco fue creciendo el doblaje. Durante sus inicios aquí en México, fueron locutores de radio o actores de radionovelas quienes lo trabajaban, ¿quién puede olvidar a esas personas que en el principio del doblaje dieron vida con su voz a personajes entrañables? Para muestra, Jorge Arvizu "El Tata", haciendo la voz de Pedro Picapiedra.

## CÓMO SE HACE EL DOBLAJE

El sistema en doblaje funciona más o menos así, uno llega a la sala de grabación, a la cual te citan a una hora determinada, dentro de ella se encuentra el Director que es quien te guía en todos los sentidos. Te dice de qué se trata la película, serie o caricatura, te indica la personalidad de tu personaje, cómo es, qué hace, etc. También es la persona que te dirá cómo actuar y cuidará la sincronización de tu voz con la boca del personaje.

Una vez que ya sepas de qué se trata todo el asunto, te paras enfrente de un atril, que es donde está el libreto con los diálogos. También tienes enfrente una televisión donde podrás ver la película. El Director te indica dónde empieza a hablar tu personaje, localizas en el libreto tus parlamentos y el operador de la máquina pone la secuencia para que la puedas ver. Ensayas una vez leyendo en voz alta tus diálogos, ésto es para que el Director se entere de lo que estás diciendo y de ser necesario haga correcciones al libreto. Tal vez el parlamento es muy largo a comparación de lo que el personaje dice en el idioma original y lo adapta para que sea más corto o viceversa. Puede ser que te cambie una palabra por un sinónimo más coloquial. Un ejemplo: "¡me enfurece tu actitud!" es cambiado a "¡me molesta tu actitud!" En fin, existen muchas razones por las que un Director te indique cambiar tu diálogo. Si todo está en orden, el Director dice que se graba.



## ■ MIEDO AL MICRÓFONO

La gran mayoría de las personas que están interesadas en el doblaje, pero no se dedican a él, piensan que es lo más fácil del mundo, y créanme; no es así. Se requiere de toda una dedicada preparación, y sobre todo, de tomarlo muy en serio y con mucha responsabilidad. Finalmente es un trabajo, ¿no lo creen?

Para empezar, el primer requisito es ser actor, esto facilita bastante el poder realizar doblaje, pero también se necesitan herramientas importantes como una buena dicción, una lectura fluida, manejar una buena capacidad de memoria... y algo muy indispensable, que es el ritmo. Y no hablo de qué tan bien bailas las cumbias o la música electrónica del antro, me refiero a la coordinación de hablar a la misma velocidad que el actor o personaje.

Una vez que tengas dominado lo ya antes mencionado y creas estar listo para entrar a una sala de doblaje y empezar a grabar por primera vez en tu vida, enfrentas un nuevo reto con el que casi todos se mueren de nervios: empezar a hablar enfrente de un micrófono. Aunque suene absurdo, es cierto, el micrófono nos pone de frente con el miedo a hacer el ridículo, la burla o una mueca de desprecio que nos haga pedazos. Por eso es importante que antes de poder dominar la voz, logres controlar los nervios. Esto depende mucho de la personalidad de cada quien, pues está claro que a una persona extrovertida le será más fácil controlar el nervio ante el micrófono, que a una persona tímida.

La solución a este problema, temo decirles, no es rápida; se trata de pura y mera práctica, pues sólo con el tiempo uno va controlando el miedo. Como quien dice, te acostumbras a hablarle a un micrófono, y poco a poco te deja de importar si haces el ridículo o no, y te das cuenta que se trata de una cuestión mental, pues lejos de hacer el ridículo, estás llevando entretenimiento y diversión a las personas que verán la televisión o irán al cine. Te recomiendo que siempre tengas presente eso para que tengas confianza, olvídate del mundo entero, concéntrate en lo que grabas y da lo mejor de ti. Lo peor que te puede pasar es que te equivoques, pero lo vuelves a intentar y de ahí no pasa. Y, definitivamente, es mucho mejor intentarlo sin nervios.

## ■ LECTURA ENFOCADA AL DOBLAJE

Hablar de no saber leer puede sonar a que somos personas analfabetas, pero no se trata de eso. En la mayoría de los casos la forma en que nos enseñan a leer es pronunciando como suena una letra junto con otra y se acabó. Sin embargo, no sólo se trata de eso, hay muchos otros factores que determinan una buena lectura. Uno de ellos, importantísimo por cierto, es respetar las pausas de las comas y puntos para dar la intención correcta de la idea.

Es muy diferente leer en silencio que leer en voz alta. Para empezar, cuando uno lee en voz alta, lo hace más lento, con ello corre el peligro de trabarse en alguna palabra. Y en doblaje se utiliza siempre la lectura en voz alta.

En el doblaje es un poco más complicada la lectura, pues no puedes leer de corrido. Si lees con la vista clavada en el libreto estás cometiendo un error; necesitas dar una rápida leída al libreto para inmediatamente después ver la pantalla de la tele y medir el diálogo con el movimiento de la boca del personaje. ¿Fue todo? ¡Pues no! Otra vez regresas tu mirada para leer lo que sigue y ver de nuevo la pantalla lo más rápido que puedas para seguir midiendo tus parlamentos, y así una y otra vez. A este procedimiento se le conoce vulgarmente en doblaje como "pajarear".

Si te interesa mejorar tu lectura en voz alta, te recomiendo que todos los días, cuando tengas un rato libre, agarres un libro y te pongas a leer y a leer, claro, en voz alta; recuerda que la práctica hace al maestro. No olvides hacer pausa cuando veas comas y puntos. Es muy importante entender lo que estamos leyendo, si no, no podremos dar las intenciones adecuadas. Si no lo entendiste, vuélvelo a leer hasta que te quede súper claro. Verás que si lees todos los días en voz alta, aunque sea un ratito, tu lectura mejorará notablemente.

Dar expresión a la voz para que se viva el sentido del texto. Nuestra voz trasmite una "temperatura" emocional que los niños perciben; y toda narración pasa a través de ella.

La voz posee un "timbre", un "volumen" y una "entonación". El timbre no cambia (cada persona posee el suyo). El volumen se puede modular de acuerdo con el tipo de historia y el ambiente que deseamos recrear. La entonación sí puede



modificarse; es donde debemos poner en juego todo nuestro esfuerzo para lograr hacer una lectura en voz alta de calidad. Sin embargo, si se hace una entonación excesiva, el escucha puede perderse porque ésta se hace anti-natural y sobre-actuada.

Hay que encontrar el tono adecuado para cada texto, no es lo mismo algo triste, al que hay que leer con una voz queda y seria, a algo gracioso en el que podemos permitirnos jugar con la expresión. Algo importante, no tengas miedo de dejar traslucir tus emociones, una voz quebrada en un momento dramático, si es sincera, impacta.

## ACTIVIDADES

¿Quieres divertirte y a la vez ejercitar tu memoria? Como ya lo mencioné, parte importante del doblaje es la memoria, y para manejar una buena memoria es vital tener concentración.

Aquí les dejo un juego que les va a entretener, es muy fácil de hacer y además ayudará a mejorar tu memoria. Por cierto, es para que lo juegues con tus cuates, entre más sean, mejor.

Para empezar, todos formen un círculo, decidan quién empieza, esa persona dice cualquier palabra, el individuo que esté a su derecha repite esa palabra y dice una nueva, ejemplo; el primero dice: calabaza, el que sigue tendrá que repetir la palabra y decir su nueva palabra: calabaza, avioneta, el que sigue dirá: calabaza, avioneta, mansión, y así seguirán. Incluso pueden poner a prueba sus conocimientos de anime, diciendo nombres de personajes como Sakura, Yu-Gi-Oh! o Pokemón, en fin, de lo que quieran.

Las reglas son muy sencillas; el que se equivoque va saliendo del círculo ¿Quién ganará? ¿Quién tendrá mejor memoria? Y la otra regla es que está prohibido el contacto visual con los demás participantes, porque al hacerlo relacionamos la palabra con quién la dijo y el chiste es memorizar las palabras con sólo escucharlas. Inténtalo, vas a ver que pasarás un buen rato.

## DATO CURIOSO
## ¿SABES LO QUE ES UNA LABIAL?

Una labial es cuando, al hablar, se juntan nuestros labios: al decir paloma nuestros labios se juntan en las sílabas pa y ma, pero no en la sílaba lo. En doblaje se usa muchísimo este término, pues usamos las labiales para una mejor sincronización.

Por ejemplo, la expresión anglosajona OK., que si expresas en español, lo haces sin juntar tus labios. La traducción literal es: "está bien" y en la palabra "bien" juntas tus labios, pero si lo cambias por: "de acuerdo" no juntas tus labios.

Bueno, por el momento es todo, ésto es sólo una breve introducción a lo que es el doblaje. Si desean conocer más sobre ésta apasionante profesión, escríbannos y tomaremos en cuenta sus sugerencias.



# RUMIKO



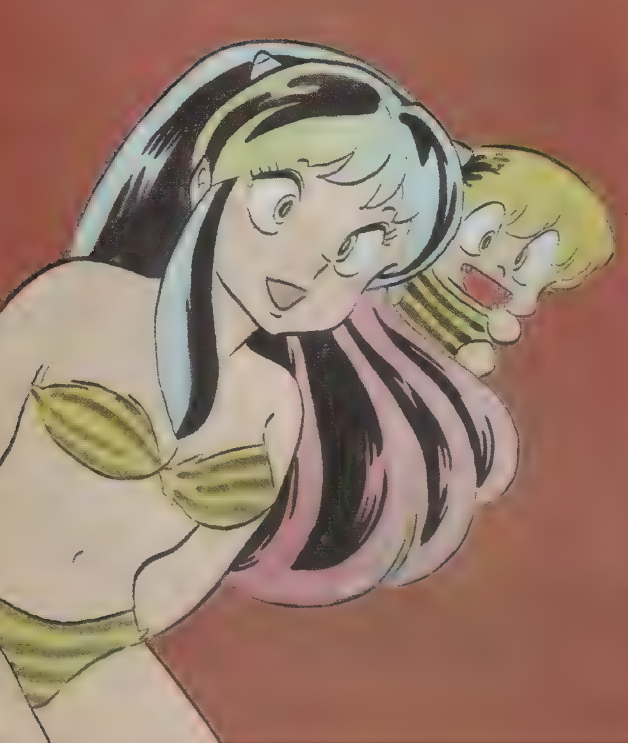
Su nombre es sinónimo de éxito y cualquier otaku que se respete conoce al menos una de sus obras. A lo largo de sus más de 25 años de carrera como mangaka, Rumiko Takahashi, a cosechado incontables éxitos; y es considerada, hoy por hoy, como una de los grandes del manga, colocándose a la altura de maestros como el mismísimo Osamu Tezuka.

Rumiko Takahashi nace en Nigata, en 1957 y desde muy pequeña su sueño era convertirse en una gran mangaka. En su juventud Rumiko asistiría al Taller Gekika Sonjukuen, donde aprendería las bases de cómo realizar mangas, bajo la dirección del diestro maestro Kazuo Koike, autor del conocido manga Cryng Freeman.

Rumiko demuestra ser una alumna destacada y su arduo aprendizaje por fin da frutos en 1978, año en que gana el premio como Mejor Nuevo Artista de Manga, mismo que le otorga la editorial Shogakukan por su historia corta katte na Yatsura (Esos egoístas aliens) la cual, además serviría como base de Lum, Urusei Yatsura, el cual no sólo sería su primer manga profesional, sino que se convertiría en su primer éxito comercial.

Las locas y bizarras aventuras de la sexy princesa espacial Lum y de su atolondrado enamorado Ataru se vuelven tan populares que Urusei Yatsura se publica por más de nueve años, además de ser convertida en una serie de tv con casi 200 episodios, nada mal para ser el primer trabajo publicado por una dibujante novel. Al mismo tiempo Rumiko crea varias historias cortas en las cuales, la mangaka, va puliendo tanto su narrativa como su dibujo. Maris de chojo, The laughing target y Fire Tripper (publicadas en la novela gráfica Rumic World) son mini-mangas que demuestran la versatilidad de la autora para crear no sólo historias cómicas, sino también épicas y hasta de terror.

# UNA MUJER DE ÉXITO



### CARISMA ANTE TODO

Un sello que distingue a Rumiko Takahashi es la especial atención que pone a la creación de sus personajes, ya que no sólo se preocupa por darles personalidades carismáticas a los protagonistas, sino que siempre los rodea de un muy buen "elenco" de personajes secundarios con los cuales hace más interesante la trama.

Un claro ejemplo de ésto lo tenemos en su siguiente obra Maison Ikkoku (1984) en donde Rumiko nos coloca en un ambiente muy mundano al presentarnos la difícil vida de un pobre estudiante (Yuzaku Godai) el cual vive en una horrible casa de huéspedes (Maison Ikkoku) sólo para estar al lado de su hermosa -y recientemente viuda- casera Kyoko Ichinose de la cual está enamorado. Los conflictos amorosos de esta joven pareja se verán cada vez más enredados debido a la inoportuna intervención de los demás inquilinos de Maison Ikkoku, los cuales gozan poniendo obstáculos para que el romance de esta pareja no se concrete, sólo por diversión.

Con esta comedia romántica, Rumiko Takahashi, muestra una importante evolución en el desarrollo de sus historia y aunque Maison Ikkoku no logra el éxito de Lum, no se puede negar que es uno de los mangas mas completos de la autora y que cuenta con un buen final, coherente con la trama, algo de lo que adolecerían muchas otras creaciones de la mangaka. ¿Verdad Ranma?

### ¿ASÍ ACABÓ?

Aunque las historias de Rumiko Takahashi son muy entretenidas y que captan rápidamente la atención del público, también es justo decir que la autora no ha dado "pie con bola" en cuanto a finales se refiere, (con la obvia excepción de Maison Ikkoku). El ejemplo más palpable, lo tenemos en la que, irónicamente sería la obra que daría a conocer a la mangaka a nivel internacional. Obviamente nos referimos a Ranma 1/2, una delirante comedia que no sólo parodiaba a las películas chinas de artes marciales, sino que puso de moda a los personajes que cambian mágicamente de sexo como ocurrió con el (la) siempre popular Ranma Saotome.

# TAKAHASHI

Por: Lobo

Sin embargo a pesar de su inmediata trama y de que lo mismo gustó en Europa que en América, el manga de Ranma 1/2 decepcionó a más de uno por su final tajante y que no llegaba a ninguna conclusión. Aunque Ranma y Akane aceptaban estar enamorados, su boda no llegó a concretarse. Rumiko Takahashi ni siquiera nos dejaba con la satisfacción de ver a Ranma "curado" de su maldición, la cual era supuestamente, el tema principal de la historia, ya que a pesar de dar por terminado el manga, Ranma aún sigue convirtiéndose en chica.

Quizás una explicación del por qué Rumiko Takahashi deja cabos sueltos en sus historias sea por que mete tantos personajes que de pronto ya no sabe qué hacer con ellos y con las subtramas que les crea. Sólo basta recordar el des... barajuste que resultó ser la boda de Ranma y Akane en donde todos los personajes peleaban entre sí.

Algo similar ocurriría con la Saga de las sirenas (reseñada en este número) historia en donde Yuta y Mana son una pareja de "jóvenes" inmortales que están en la eterna búsqueda de una cura que los libre de la maldición de la inmortalidad. Historia que al parecer aún continúa.

## ¿LA MASCOTA QUE TODOS QUIEREN?

Entre mangas de larga duración como Ranma 1/2 (38 volúmenes) Takahashi se da tiempo para crear una nueva serie de historias cortas que serían conocidas bajo el nombre de Rumic Theater, además de crear una nueva comedia romántica conocida como One Pound Gospel y la cual narraba una serie de enrredos amoroso entre un joven boxeador y una linda novicia.

Sin embargo, Rumiko apenas se recuperaba del éxito que significó Ranma 1/2, cuando se encontró con que su nuevo manga obtendría un éxito aún mayor que el del joven Ranma Saotome. Por supuesto nos referimos a Inu Yasha, manga en donde Rumiko Takahashi retoma la ya conocida historia de la chica normal que viaja a un mundo de fantasía -en este caso en Japón medieval- en donde vivirá un sinfín de aventuras, además de descubrir el verdadero amor.

En Inu Yasha, la mangaka retoma temas y personajes ya usados en sus obras anteriores y al mismo tiempo se da el gusto de añadir nuevos y carismáticos personajes -como la hermosa caza demonios Sango- para dar forma al que, hasta ahora, es su manga más completo.

Sólo basta esperar que este exitoso manga no tenga un final tan decepcionante como el de Ranma 1/2, aunque el cortante desenlace del anime no da muy buenos augurios, así que sólo queda esperar que Rumiko Takahashi nos sorprenda con, ahora sí, un buen final.

Aun así, no se puede negar la gran popularidad que Rumiko Takahashi tiene en todo el mundo, y es que sus historias siempre nos hacen pasar muy agradables momentos. Por lo tanto, no es aventurado decir que las mejores historias de Rumiko Takahashi están por venir.

# LA SAGA DE

## ( O COME DE MÍ Y VIVIRÁS POR SIEMPRE )



Cuenta la leyenda que aquél que coma la carne de una sirena, obtendrá la inmortalidad. Hace mucho tiempo, en el siglo XVI, un joven llamado Yuta comió carne de sirena, y desde entonces ha permanecido con vida, buscando durante quinientos años a alguien con quién compartir su solitaria existencia. Su búsqueda parece terminar cuando encuentra a una chica llamada Mana. Esta es la Saga de las Sirenas, creada por Rumiko Takahashi, quien no sólo sabe hacer comedias, sino historias de terror que harían al más valiente dormir con la luz prendida por varias semanas.

A mermaid never smiles (Una sirena nunca sonríe) es la primera historia. Aquí conocemos a Yuta, un joven de aproximadamente unos veinte años de edad que en su andar por el mundo llega accidentalmente a una villa poblada únicamente por mujeres, que habían secuestrado quince años antes a una niña recién nacida, Mana, a quien le amarraron las piernas para que no pudiera caminar, y al no poder valerse por sí misma, era atendida por toda la villa.

Cuando Yuta llega a este lugar, las mujeres rápidamente se lanzan sobre el intruso, matándolo. Pero las heridas de Yuta sanan inmediatamente y él se levanta de nuevo, con lo que las mujeres se dan cuenta de que el joven es inmortal. Yuta, por su parte, pronto descubre que las mujeres de la villa son sirenas en forma humana que usan la esencia de las jóvenes que secuestran para mantenerse ellas mismas vivas y jóvenes.

La más nueva "adquisición" de las sirenas es Mana, elegida por su belleza y potencial para la inmortalidad. Mana comió carne de sirena, sin saber siquiera qué estaba comiendo, y sobrevivió. Yuta la rescata de su prisión, destruyen juntos la villa y Mana se une a Yuta en su eterno peregrinaje. Esta historia ocurre en el Japón moderno y en ella nos enteramos de que Yuta ha vivido ya durante 500 años, y Mana es la primera inmortal que ha encontrado en todo ese tiempo.

The village of the fighting fish (La villa del pez luchador) es la segunda historia, aunque cronológicamente ocurre siglos antes de que Yuta y Mana se conozcan. O-Rin es la única hija del jefe de un pequeño pueblo de pescadores. Su padre se enferma gravemente y ella se ve forzada a convertirse en la líder del pueblo, que es constantemente asediado por los piratas Sakagami, quienes secuestraron a una sirena, Isago, forzándola a casarse con el jefe. Isago busca a otra sirena (o en su defecto, un inmortal) para comer su carne y de esta manera alimentar al hijo que lleva dentro. Engañando a los piratas, los hace comer de la mágica carne, y éstos se convierten en monstruos, o "almas perdidas", ya que sólo una persona entre miles puede volverse inmortal.

Yuta, busca a una sirena porque espera que volviendo a comer su carne, su inmortalidad termine y pueda envejecer y morir normalmente. O-Rin se enamora de Yuta y lo ayuda en su búsqueda por que quiere que él se quede en el pueblo y se case con ella. Después de que los piratas lo matan, Yuta menciona que es la quinta vez que revive. Yuta también se enamora de O-Rin pero se marcha del pueblo por que no puede soportar la idea de que ella envejezca y muera, mientras él sigue vivo. Ya le sucedió antes con su primera esposa (su única esposa) y no quiere volver a pasar por lo mismo.

Mermaid's forest (El bosque de la sirena) ocurre en el Japón moderno, después de que Yuta rescatara a Mana. En ella Yuta se queda dormido bajo un árbol mientras Mana juega con un gatito que encontró. Al despertar y no encontrarla, se entera de que hubo un accidente y una chica fue atropellada. Va al consultorio médico donde llevaron a Mana, pero el doctor le dice que no estaba herida de gravedad y que ya se fue. Yuta la sigue buscando, y al no encontrarla, se da cuenta de que algo no anda bien, así que sigue al doctor a una mansión enorme, con una muy mala reputación, donde todo tipo de cosas raras ha sucedido desde hace muchos años.

En la mansión viven dos mujeres, Sawa y Towa. Sawa es anciana, y Towa es joven, aunque está muy enferma, pero son hermanas gemelas. Sawa tenía el control de la herencia familiar, "la Colina de la Sirena", donde se supone que estaba enterrado el cuerpo de una sirena, además ella deseaba ser inmortal, pero como no quería arriesgarse a convertirse en un monstruo, probó con transfundirle sangre de la sirena a Towa, quien estaba enferma de muerte. Sawa creyó que, siendo hermanas gemelas, lo que le sucediera a Towa le sucedería a ella misma.

Towa y su perro terminaron tomando la sangre de la sirena por Sawa, y el cabello de Towa se volvió blanco, y su mano se convirtió en la garra de un "alma perdida". El perro se convirtió completamente en un alma perdida, y aunque Towa permaneció joven por fuera, por dentro seguía envejeciendo y muriendo. La mano le provocaba un dolor insoportable, por lo que periódicamente

# LAS SIRENAS

Por: Macbeth

"conseguía" cadáveres de mujeres jóvenes, les cortaba el brazo, se cortaba ella el brazo y se pegaba el de la chica en turno, el cual sanaba en un momento aunque después de cierto tiempo se volvía a convertir en garra.

Mana fue atropellada por un camión cuando corría por la calle donde Yuta estaba dormido. Cuando la llevaron al doctor estaba muerta, y el doctor la llevó a Towa (su prometida) para que le cortara el brazo. Mana vuelve a la vida en la mansión, asustando de muerte a todo mundo, y sorprendiéndolos más cuando les revela que comió carne de sirena y ahora es inmortal. Towa empieza a planear el modo de sacar provecho de la situación, pero Mana es demasiado inocente y cree que Towa es una mujer muy simpática. Mana se queda como "invitada" en la mansión por varios días, preguntándose por qué Yuta no ha ido a buscarla, sin saber que lo había hecho, y Towa se había encargado de él...

Mermaid's scar (La cicatriz de la sirena) también ocurre en la época moderna. En la búsqueda de una sirena, Yuta y Mana encuentran a un niño. Dos años después lo vuelven a encontrar, y notan que no ha crecido nada. El niño, Masato, que parece tener ocho años, es en realidad un inmortal que lleva más de 800 años vivo. Busca a alguien que sea su "madre", y se la pasa dándole de comer carne de sirena a mujeres que quiere que sean su nueva madre inmortal. Sin embargo, casi todas se han convertido en almas perdidas.

Su actual "madre" conoció a Masato en la Segunda Guerra Mundial, y acababa de perder a su hijo de ocho años. Masato le ofreció carne de sirena y ella se volvió inmortal, pero el efecto no fue total y cada vez que moría le tomaba más tiempo volver a la vida. Ella trataba constantemente de huir del niño, quien cada vez que la encontraba la golpeaba o la mataba.

Masato quiere que Mana sea su nueva madre (ella ya es completamente inmortal), pero cuando trata de matar a Yuta, Mana jura que pasará el resto de su existencia buscando a Masato hasta que lo mate. Al final, a Masato lo atropella un auto y lo mata... aparentemente.

Mermaid's promise (La promesa de la sirena). Esta historia tiene lugar en la década de 1920 y en el Japón moderno. Nae, vivió antes de la Segunda Guerra Mundial y estaba comprometida con Eijiro, quien le gustaba, pero se enamoró de Yuta. Su familia tenía una urna con las cenizas de







una sirena, que decían que curaba heridas y revivía a la gente. Por esto es que Nae le cree a Yuta cuando él le dice que es inmortal. Ella quiere escaparse con él y le dice que lo encontrará en el "Valle Rojo" (un jardín donde ella había esparcido las cenizas de la sirena, y las flores jamás se marchitaban). Pero él, prefiere no ir a la cita por que cree que Nae será más feliz sin él, ya que él es inmortal y ella no, además de estar comprometida con Eijiro, así que se va del pueblo. Lo que Yuta nunca supo es que Eijiro se enteró de la cita, y fue al Valle a encontrarse con Nae...

Las cenizas de la sirena preservaron algo más que las flores, y Nae jamás olvidó su promesa de encontrarse con Yuta en el Valle Rojo... aún después de... su muerte.

Ahora vemos a Mana más madura que en las primeras historias. Se da cuenta de que siente "algo" por Yuta aunque no sabe exactamente qué es, cuando éste descubre que Nae sigue viva, Mana se pone celosa; él se da cuenta de que ella por fin ha "crecido" y que se ha enamorado de él.

Mermaid's mask (La máscara de la sirena). Un niño de ocho años más o menos vive con su madre, quien le ha dado la "medicina familiar" (cenizas de sirena) por muchos años, para que se acostumbre a la sirena antes de tratar de darle la carne para volverlo inmortal. Nanao no sabe que su madre es en realidad su abuela, quien es semi-inmortal. La carne de sirena no funcionó completamente porque ella tiene una gran cicatriz en la cara, así que tiene que cambiar de cara, es decir, le corta la cara (no la cabeza) a una mujer muerta, se corta ella la cara, y se pone la "nueva". La cara se pega, desapareciendo la cicatriz y disfrazándola de otra mujer. Años antes trató de darle la carne a su verdadero hijo, el padre de Nanao, pero éste enfermó y casi murió, así que ella decide secuestrar a su nieto y criarlo como su hijo, y tratar de hacer inmortal al nuevo Nanao. Cuando Yuta y Mana se enteran de ésto, tratan de impedirlo.

Mermaid's dream (El sueño de la sirena) tiene tres números. En el primero, Yuta y Mana son atacados por una criatura que los mata. Cuando Yuta revive se encuentra en la casa de un hombre que le dice que en el bosque hay una criatura horrible que no puede morir. Como el hombre lo vio revivir, Yuta le explica que es inmortal. Le pregunta si no vio a una mujer cuando lo encontró, y el hombre responde que no, que tal vez la criatura se la llevó. El monstruo le había sacado el ojo al hombre años atrás y desde entonces el hombre quería matarlo, así que se va con Yuta a buscar a Mana. Mientras, ésta, que es demasiado inocente, se hace amiga de la criatura, que es en realidad un alma perdida que conserva algunas emociones humanas, aunque de repente se vuelve loco y mata a lo que se encuentre cerca.

En el segundo y tercer número, que ocurren en el Japón medieval, Yuta encuentra a un hombre que dice haber comido carne de sirena que le compró a un mercader ambulante, pero tiene una herida que no sana, así que deduce que fue estafado. Yuta va a buscar al mercader y se entera de que éste tiene una hija que puede sanar de cualquier herida. Natsume, la hija, fue creada por un monje, que resucitó



su cadáver con un ritual, y le puso el hígado de una sirena para que no volviera a morir. Sin embargo, ella está maldita. Tiene la urgencia de comer hígados, para lo cual mata perros, gatos y hasta hombres. Su padre se aprovecha de su inmortalidad vendiendo carne de sirena falsa, y también revive niños con una versión mal hecha del ritual con el que Natsume revivió, pero los niños sólo permanecen vivos mientras él esté en el pueblo.

Mermaid's gaze (La mirada de la sirena). Yuta trabajaba para la familia de Akiko y su hermano Shingo. Cuando ambos cometieron lo que parecía un suicidio doble, él se fue sin saber que el veneno con el que se mataron era de sirena. Décadas después, Yuta regresa a la misma mansión, para encontrarse con que Shingo sigue vivo, y matando gente, y que Akiko seguía viviendo, incapaz de hacer nada. Akiko siempre protegió a Shingo, hasta que él mató al prometido de ella, y trató de envenenarlo a él y envenenarse ella misma usando carne de sirena. Shingo se volvió inmortal, y fue encerrado en el calabozo de la mansión. Akiko se volvió una muñeca viviente, muerta por dentro, pero su cuerpo jamás envejeció ni se descompuso. Todos pensaban que Akiko era una muñeca tremendamente realista que estaba en la casa. Shingo le robó un ojo a su hermana para reemplazar el que perdió, pero el ojo le provoca visiones que lo vuelven loco, así que decidió que la única manera de detener las visiones era cortarle la cabeza a su hermana. Ahora quiere recuperar la "muñeca", y comienza por amenazar a los actuales habitantes de la casa.

La dueña de la casa es amenazada por Shingo, a quien ha matado varias veces, peor él siempre regresa. Shingo quiere la "muñeca", y ella no sabe dónde está. La única que lo sabes es Sugiko, quien de niña fue engañada para que liberara a Shingo, y ahora que es una mujer mayor, quiere regresarlo a donde pertenece.

Las sirenas que utiliza Rumiko Takahashi para su Saga no son iguales a las sirenas occidentales, aunque a simple vista lo parezcan. Éstas son monstruos (bakemono) mitad pez y mitad monstruo, y la belleza que puedan poseer es robada a mujeres humanas, no es inherente a ellas.

LOS EXTRAS

En Japón algunos dicen que las sirenas lloran perlas.

Una variante de las sirenas "tradicionales" de Japón son peces con cabeza humana, no torso.









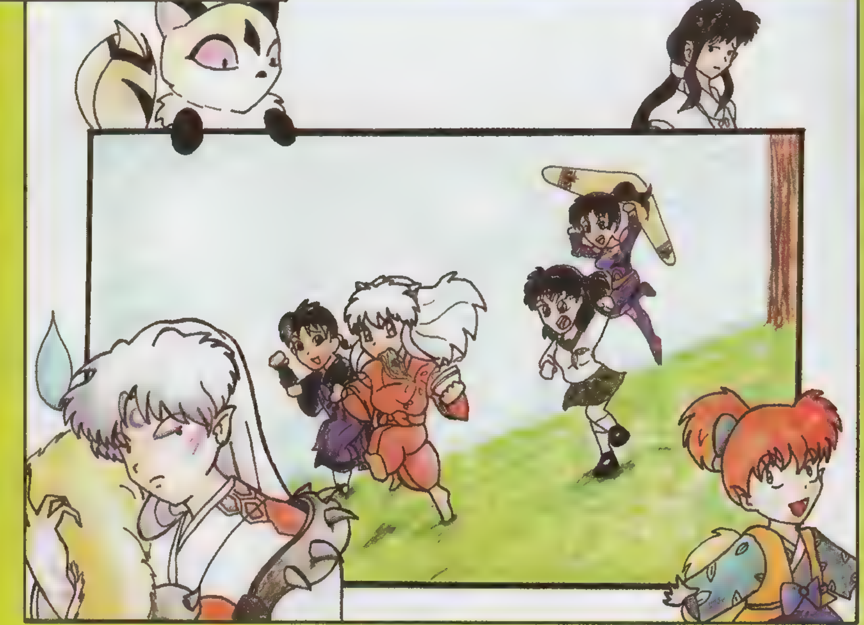
# GALERÍA ESPECIAL RUMIKO TAKAHASHI












らんま
RANMA-CHAN
ROSARITO BEACH
PLURCH!
HAPPY BIRTH-DAY SANGO CHAN !!!
ゾワッ
AAA AHH ...
DokuN!
TARAN!
HAPPY 19 BIRTH
ははJA JA!
THUD!
by JMC
"Happy Birthday, SANGO!"
Myu...

# Hanaukyo Maid Team



Por: Carlos H. Guerrero del Campo

Hola amigos otakus de todas las edades, los he estado esperando con ansias locas, para hacer una nueva revisión de anime; seguimos con la tendencia de las series sobre sirvientas, parece que es una nueva invasión, pero recuerden que ustedes son los mejores jueces para decidir si es de su agrado o no. Recuerden que está el correo para comentarios y sugerencias, todos serán bienvenidos y por supuesto contestados a la brevedad de tiempo posible, así que sin más que agregar iniciemos este espacio.

## Taro el millonario

Todos en alguna ocasión hemos deseado ser millonarios, dejarnos seducir por los lujos y más de uno ha pensado en excentricidades fuera de este mundo; pero también existen los pros y los contras que nos hacen pensar si es bueno o no convertirse en millonario de la noche a la mañana. Tal es el caso de nuestro amigo Taro, quien un día a sus 14 años de edad se queda huérfano porque fallece su madre, al parecer su padre los dejó pero no se sabe si ocurrió eso o no. Así que un día después de visitar la tumba donde se encuentra sepultada su mamá, decide ir a ver a su abuelo que habita una enorme mansión digna de un millonario, con una enorme fortuna invertida y hecha con el tiempo.

El dilema que se plantea el inocente Taro es ¿quién y cómo es su abuelo? Ya que nunca lo ha visto en persona o en fotografía, por diferencias familiares que se explican en un video que es proyectado en el primer capítulo, es aquí cuando se pierde camino a su nuevo hogar por que no sabe en dónde se encuentra; pero de pronto ve una gran mansión con enormes jardines en medio de la nada, cuando de pronto salen cientos de criadas de ese lugar y le dan una magnifica recepción la cual resulta ser un gran beso de parte de una de ellas, lo que lo hace sentirse sumamente incómodo.

De pronto aparece la jefa de todas las criadas llamada Mariel, de quien Taro queda profundamente enamorado desde el primer momento que la ve, pero los problemas de adaptación se dan cuando tiene que ir al baño y ni ahí se puede escapar de las criadas de la casa; desde el amanecer hasta cuando se retira a descansar por la noche lo siguen a donde quiera que vaya, tomándose muy en serio su tarea que es servir en todos los aspectos a su nuevo señor, incluso para ir a la escuela lo hace con clase puesto que llega en helicóptero. Ya que la escuela esta un "poco" retirada y es aquí cuando lo ayudan sus criadas, desde resolver un problema de algebra hasta jugar baloncesto, siendo las dos actividades que le cuestan trabajo hacerlas, y todo con una pequeña ayuda de inventos locos pero que a fin de cuentas son útiles.

Cuando Taro descubre que están detrás de ésto, las reprende con justa razón ya que él tiene que valerse por sí mismo. La responsable de que los inventos funcionen y que también haya accidentes en la casa es Ikuyo, una criada que en el tercer episodio hace que la casa sea dañada, todo por un mal funcionamiento de su computadora prototipo; ocasionando una nevada en primavera pero con un pequeño detalle, después de la explosión la ropa de nuestros personajes se desintegra y crea una discusión que terminan jugando en la nieve. Sin embargo los problemas para la reparación de la casa hacen que se trabaje a marchas forzadas, debido a que una persona de la segunda familia más rica del país, visite el lugar para conocer al nuevo señor de Hanaukyo y retarlo como es costumbre para disputarse quién tiene mas poder económico.

En la casa también se encuentra el cerebro principal, que es la computadora más potente del mundo, pero se infiltra un virus informático que pone en jaque a todos, así que mandan llamar a Grace, niña menor de 10 años de edad, que es una genio; solucionando el problema en un instante que parece una eternidad, de ella veremos su origen en el ova número uno, pues resulta interesante y trágica su llegada y su pasado. Por otro lado veremos un capítulo en donde se van de vacaciones a la playa, donde unas criadas que son trillizas le ponen crema bronceadora a Taro, desatando una discusión por tratar de hacer su trabajo lo mejor posible; justo en medio de la diversión alguien inesperado llega a aguadar la diversión a bordo de un barco de guerra, que por presumir se queda atorado en la playa por acercarse demasiado. En el lugar donde están hospedados hay aguas termales, donde Taro aprovecha para espiar a sus criadas pero es descubierto poniendo una cara avergonzada.

También encontraremos en el noveno episodio una festividad llamada "Festival del Obon", que les recomiendo que vean por que es una sorpresa digna de ver de qué se trata, donde el nuevo señor de Hanaukyo decide darles unos días de asueto a sus criadas; pero cuando se pensaba que había tranquilidad en la casa repentinamente todas llegan, argumentando que no pueden estar lejos de su trabajo. Ésto se da cuando Taro está por declararle su amor a... no voy a decir por que es sorpresa, también veremos que alguien quiere casarse con nuestro joven millonario, todo por recibir parte de la herencia de su abuelo, así que la rival de la familia Hanaukyo le pide matrimonio a nuestro protagonista y mejor vean lo que sucede en el episodio once. Mientras tanto el cumpleaños de nuestro amigo ha llegado y lo veremos sepultado de obsequios, ya que todas las criadas que laboran en la mansión le dan un regalo, pero la sorpresa la da Mariel que después de un malentendido que dura todo el episodio, logra darle algo que Taro anhelaba tener después de que su madre falleció. Pasando a los ovas rápidamente daré una breve sinopsis de ellos.

En el primer ova se revela el pasado de Grace, la más joven de las criadas y como dije líneas atrás ella es una mente brillante, donde Taro hará que se olvide un poco de la informática y de toda la cotidianeidad; visitando un parque de diversiones donde Grace tiene recuerdos de su pasado. En el segundo ova transcurre al rededor de Konnai, la encargada de la seguridad, que va a su entrenamiento anual en las montañas pero esta vez la acompaña Taro, a sugerencia de Mariel para que haga un poco de ejercicio; también veremos la fuerza descomunal de esta criada, los líos y accidentes que acontecen en ese viaje durante su entrenamiento, y sin olvidar una técnica del joven millonario para pescar en un río. Y finalizando en el tercer ova, Taro es vestido de criada, en castigo por entrar a la habitación de Ikuyo y descubrir sus dotes como mangaka, y también veremos que el trabajo de una criada en Hanaukyo no es tan fácil como se piensa; pero cuando se sospecha que hay un infiltrado en la mansión se da la alarma, todo hace parecer que va a ser linchado, pero hay alguien que lo ayuda saliendo sano y salvo de ese lió.



## Personajes principales

Taro Hanaukyo: es nieto único de la familia, su abuelo es un millonario excéntrico que le heredó una mansión, tiene catorce años y es alérgico a las mujeres; la única que lo hace sentir bien es Mariel, quien parece caminar con los ojos cerrados y raras veces los abre, vivía con su madre y con su padre que era (o es mejor dicho) pintor. Y en toda la serie es el único protagonista hombre, en la escuela se le dificulta la educación física y el algebra.

Mariel: es la jefa de todas las criadas de la mansión Hanaukyo, está enamorada de Taro pero decide callar sus sentimientos, tiene el cabello largo color violeta y es sumamente responsable; al parecer es la de mayor rango y antigüedad dentro de la casa, conoce todas las habitaciones del lugar, además tiene el mejor físico de todas las criadas al servicio de la casa.

Ichigo, Nigo y Sango: son trillizas que en más de una ocasión hacen que Taro cambie de color, debido a que son el servicio privado del señor de Hanaukyo, nunca lo dejan y son fáciles de reconocer porque están en donde menos lo piensen; siempre están deseosas de que Taro las abrace o le dejen ponerle el bronceador en la playa con sus diminutos trajes de baño.

Ikuyo: es la encargada de hacer inventos en la casa, tiene un gran gusto por el anime y manga, ya que incluso hace su propia historia, también es la encargada de la reconstrucción de la casa cuando una parte fue destruida por su computadora; usa lentes y tiene el cabello negro; se puede decir que es una amiga de Taro, ya que al parecer tienen la misma edad, también es la responsable del linchamiento por vestir a Taro de criada.

Konnai: es la jefa de seguridad de la casa, tiene una mirada sumamente penetrante y una gran fuerza física; es una gran practicante de las artes

marciales, tiene habilidad para el manejo de la katana que nos da una pequeña muestra, en el episodio doce cuando defiende a Taro de la rival de la familia Hanaukyo. Por fuera parece que no tiene sentimientos, pero en el fondo tiene un gran aprecio a Taro y a todas las criadas, opina que desde que llego el nuevo señor la disciplina se ha relegado un poco por parte de todas las criadas.

**Yuki**: es la criada encargada de la enfermería de la mansión, siempre esta dispuesta ha curar a Taro desde una simple cortada en la escuela, donde se disfraza de enfermera escolar, pero es descubierta por un pequeño detalle; es fácil de ubicar porque tiene el cabello ondulado y siempre usa el uniforme de enfermera.

**Grace**: es la más joven de todas las criadas que trabajan en la casa Hanauykyo, a los seis años se gradúa de la universidad y desarrollo una doble personalidad para que nadie la lastime; no suele llevarse bien con Taro pero con las computadoras es muy hábil, su carácter es algo rudo que cuando está en confianza abre su corazón, es muy dócil.

## Lista de episodios

1. Bienvenido Señor.
2. Vida escolar placentera (primera parte).
3. La chica de los inventos y el disparo asombroso.
4. Aparece un rival.
5. El retorno de una nueva cara
6. Vida escolar placentera (segunda parte).
7. Promesa en la bahía.
8. La cerebro de Hanaukyo.
9. El día sin sirvientas.
10. Más servicio para usted.
11. Una proposición repentina.
12. Feliz cumpleaños.

Ova 1. Yo protegeré a Grace.
Ova 2. Anticipo para Konnai.
Ova 3. Ikuyo, te daré experiencia.

## Comentarios y datos finales

Para concluir con esta revisión de anime, les comento que la idea original corresponde a Morishige, que es el creador y adaptador tanto de la versión manga como de la versión animada; en ambas se aprecia un trazo muy fino que hace que sus dibujos tengan vida propia, les comento también que este autor es especialista en historias de corte erótico y hentai, donde suele hacer doujinshis hentai de su obra Hanaukyo Maid Team. En el primer capítulo las situaciones que nos presenta son sumamente subidas de tono, pero a lo largo de los once capítulos restantes se suavizan, también podemos encontrar tres ovas con historias diferentes a las del anime.

El anime en sí muestra una música agradable en el opening con imágenes realmente buenas, en el ending tenemos que es en imagen real con cantantes vestidas de... mejor véanlo y díganme quiénes son; es una sorpresa. En los ovas el ending es diferente pero también es bueno, la serie la recomiendo para mayores de 18 años por que contiene varias escenas de desnudos y situaciones picantes; lo que esta serie tiene en particular son las reacciones de Taro, ya que es alérgico a las mujeres, actúa como camaleón (cambia de colores como loco) y que constantemente es acosado por sus sirvientas. Disponible en DVD, VCD y DivX la que mejor se acomode a su presupuesto.

Un punto importante es que las criadas constantemente son evaluadas en su desempeño, si alguna de ellas no es apta para el servicio y la función que debe desempeñar, será despedida; siendo la única pesadilla de las criadas de Hanaukyo, ya que el servicio es el objetivo primor dial de trabajar ahí es atender todas las necesidades del señor, y como dice el tema de entrada "somos especialistas especialmente seleccionadas, somos s las sirvientas de Hanaukyo."

Ya para terminar les digo que, ésto fue una mirada al interior de los ricos y famosos, dejemos que sigan con sus excentricidades y cuéntenme algo ¿si ustedes fueran multimillonarios que excentricidades harían? ¿Cómo sería el lugar donde vivirían? ¿Darían algo para ser inmensamente millonarios? Eso se los dejo a su opinión, espero sus excentricidades perdón sus comentarios al correo electrónico, se los doy nuevamente por si hay algún despistado que no lo haya visto al principio, es:
carlosguerreroanimexico_009@yahoo.com.mx

Y como dice el payaso tenebroso: si tienen tele hay se ven, hasta la próxima.



**Sinopsis:**

Taro Hanaukyo al quedar huérfano, decide visitar la casa de su abuelo para vivir con él, pero al llegar a la mansión donde su familiar vive resulta que está llena de criadas; los constantes acosos hacen que sea una comedia erótica muy divertida, en la casa solamente hay mujeres ataviadas con diferentes trajes de sirvientas, ya que la casa cuenta con departamentos como: informática, defensa, cocina, enfermería y hasta servicio privado para el nuevo señor. Constando de doce episodios y tres ovas hacen las delicias de más de uno, mayor información en Conexión Manga.





¡ESTAMOS DE FIESTA!
¡CONEXIÓN MANGA Y CÓMICS EL DRAGÓN
TE REGALAN LAS FIGURAS
ORIGINALES DE INUYASHA!
Ages 8 and up.
Toynami
InuYasha
Kagome
Ages 8 and up.
Toynami
InuYasha
Inuyasha
Para ganar estas dos preciosas figuras de InuYasha y Kagome, escríbenos un final para esta serie (ya que el original no dejó convencidos a muchos). Si tienes dudas sobre el final de Inu, revisa el número 104 de Conexión Manga. El escrito debe ser de 6000 caracteres en letra Times New Roman tamaño 10pts y puedes enviarlo a: Salvador Díaz Mirón #156, Col. Sta. Ma. La Ribera, C.P. 06400, México, D.F. También puedes enviarlo por e-mail a:
conexionmanga@editoposter.com
La fecha límite de entrega de escritos es el 2 de agosto de 2005. ¡Esperamos sus escritos! Por favor, pongan todos sus datos (nombre, dirección completa, e-mail) en los mismos, ya que de no tenerlos, tendremos que descalificar el trabajo.
¡Mucha suerte y esperamos sus escritos!